
¡INCLUYE DVD CON DEMOS JUGABLES!
XBOX
Revista Oficial Xbox
REPORTAJE
Xbox 360 VS PlayStation 3
Frente a frente
REPORTAJE
NEED FOR SPEED MOST WANTED
Disfruta a tope del tuning
REPORTAJE
E3 2005
Todos los juegos de Xbox y Xbox 360
LOS ANÁLISIS MÁS NOVEDOSOS
DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN
MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT
AREA 51
STAR WARS EPISODIO III
PRIMER VISTAZO Y AVANCES DE:
Desde Rusia con Amor, Batman Begins y Conker: Live and Reloaded
NÚM. 41 • PRECIO ESPAÑA 6,95 €
MC EDICIONES
8 414090 226943 00041


n-gage.com/es
80
100
60
Glimmerati,
la carrera de tu vida.
Coches de lujo, fiestas exclusivas y supermodelos impresionantes. Tendrás que controlarlo todo para formar parte de nuestro exclusivo club. Glimmerati. Prepárate para la carrera de tu vida.
Consola Multijugador
Teléfono móvil
Reproducción vídeo / audio
N·GAGE
NOKIA
anyone
anywhere
12+
www.pegi.info
N-GAGE ARENA
NOKIA
glimmerati.com
The gamer's phone



www.revistaoficialxbox.net

Director Edición Española
José Emilio Barbero
(xbox.mad@mcediciones.es)
Orense, 11 · 28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83 · Fax: 91 417 04 84

Jefa de Redacción Rosa Delamo
(xbox.bcn@mcediciones.es)
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 62
Maquetación Celia Mínguez
Colaboradores y Traductores Óscar Santos, Carmelo Sánchez, José Raúl Sotomayor, Alfredo Biurrun, Raúl Pérez, Òscar Broc y J. L. Logan.
Corrección Merche Tabuyo
Fotógrafo Sebastián Romero

Directora Comercial y publicidad
Carmen Ruiz
(carmen.ruiz@mcediciones.es)
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
(suscripciones@mcediciones.es)

EDITA



Editora Susana Cadena
Gerente Jordi Fuertes
Redacción, Administración y Departamento de Publicidad
Paseo San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 62
08022 Barcelona
Oficina en Madrid
C/ Orense, 11 bajos
28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83
Fax: 91 417 04 84

Distribuye COEDÍS S.L.
Avda. Barcelona, 225
Tel. 93 680 03 60
08750 Molins de Rei - Barcelona
Oficina en Madrid
c/ Alcorcón, 9
Polígono Industrial Las Fronteras
Torrejón de Ardoz - Madrid

Fotomecánica
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Imprime CAYFOSA-QUEBECOR
Tel: 93 565 75 00

Impreso en España (Printed in Spain)
Precio para Canarias, Ceuta
y Melilla: 6,95 €
Depósito Legal: B-2430-02
7/05





Un poquito de por favor...

La E3 2005, que pasará a la historia como la feria en la que fueron presentadas al mundo las consolas de nueva generación de Microsoft, Nintendo y Sony, ya es agua pasada, y es el momento adecuado, por tanto, para hacer balance de lo que allí ocurrió y de lo que con posterioridad se ha comentado sobre ello.

Tenemos la ventaja que da la distancia, ahora que los ánimos se han enfriado un poco y hemos tenido tiempo de digerir suficientemente las emociones vividas durante esa trepidante semana, para poder hacer un análisis más reposado y meditado de lo que dio de sí la feria, lejos de las primeras impresiones menos reflexivas que tanto los medios como los propios aficionados vertieron apresuradamente en la Red de redes "en caliente".

Todos conocemos la polémica. La presentación de Xbox 360 y de Playstation 3 ha originado un torbellino de opiniones enfrentadas, pasiones y odiosas comparaciones que no siempre han estado acompañadas de datos objetivos. Todo tuvo su origen cuando Sony, la primera en abrir fuego, hizo una excelente presentación de su máquina -no reconocerlo así sería mezquino- que dejó con la boca abierta a los asistentes al acto. Microsoft por su parte escogió un acto exento de digamos golpes de efecto -tan sólo se guardó en la manga el as del acuerdo con Square Enix- que, aunque sólido, pecó de exceso de confianza y de falta de *punch*. Inevitablemente, la impresión final fue que Sony se había llevado el gato al agua en términos del impacto logrado y de la repercusión con ello conseguida, especialmente en los medios generalistas, que transmitieron el erróneo mensaje lanzado por la compañía japonesa de que su consola será el doble de potente que la de Microsoft.

Sobre este apartado no hay mucho más que decir, saber perder es igual de importante que saber vencer, pero no nos engañemos, lo que Sony consiguió ganar fue exclusivamente la "batalla mediática" librada en la E3; la verdadera disputa empieza ahora y lo cierto es que mientras que Microsoft ya tiene las naves puestas a punto y sólo faltan unos pocos meses para que Xbox 360 y sus juegos estén en las estanterías de las tiendas, Sony no tiene prácticamente nada, excepto un prototipo y un montón de promesas que ahora tienen que cumplir. Ellos solos se han puesto la presión encima, mostrando unos espectaculares trailers -*Killzone, Motor Storm*...- que los usuarios han interpretado como lo que será el estándar de la consola. Hasta una persona tan poco susceptible de ser catalogada como proclive a Xbox como es Hideo Kojima, padre de la saga *Metal Gear Solid*, ha hecho saltar las señales de alarma, poniendo en duda que se puedan hacer muchos juegos de esa calidad y señalando que el proyecto Xbox 360 tiene los pies más asentados en el suelo.

Y tal vez por esa presión que se han creado, algunas personas tan respetables como Ken Kutaragi -padre de Playstation- no han sabido contener los nervios y han comenzado a menospreciar a la nueva consola de Microsoft llamándola "Xbox 1.5" u otras perlas similares. A pesar de lo impropio que resulta, por otra parte no deja de ser una excelente noticia que Sony minusvalore el potencial de su rival. No hay nada como bajar la guardia para perder un combate...

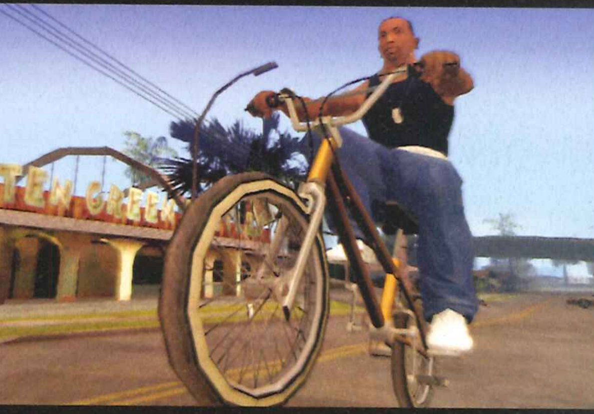
Pese a todo, y dado la espiral en la que se ha entrado, hemos preparado un artículo que está lejos de nuestra línea habitual, una comparativa entre las capacidades técnicas de Xbox 360 y Playstation 3. Recogemos así pues el guante lanzado por Sony, aunque será un hecho puntual. Tal y como viene haciendo Microsoft, intentaremos en lo sucesivo concentrarnos en hablar de las virtudes propias y no de las flaquezas ajenas.

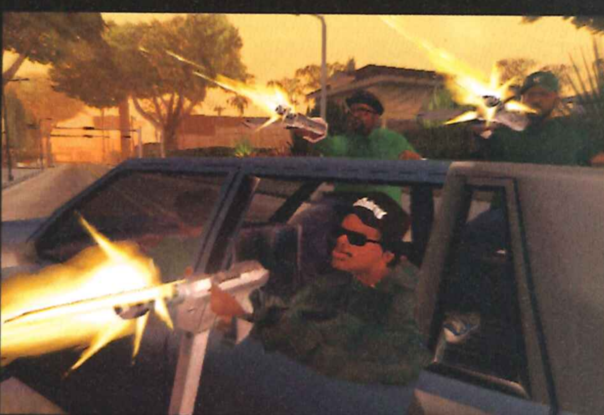
José Emilio Barbero
Director

ROCKSTAR GAMES
PRESENTA

Grand Theft Auto San Andreas™

UNA PRODUCCIÓN DE
ROCKSTAR NORTH



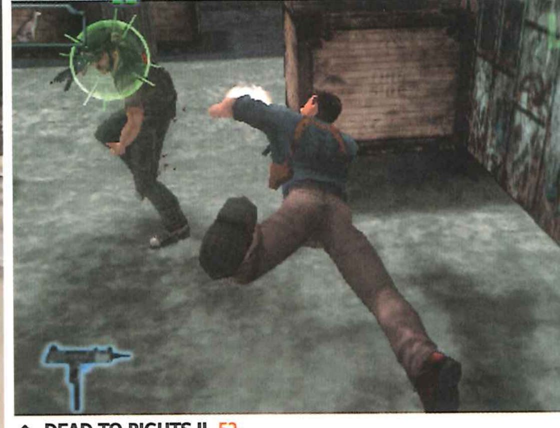









XBOX
LIVE
JUGABLE





Sumario41


XBOX
LIVE
JUGABLE

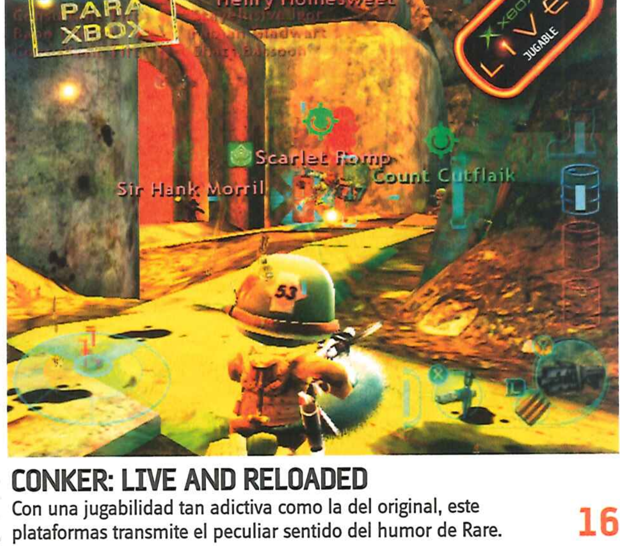

XBOX
LIVE
JUGABLE
00:33:86
23
112


ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
EA
ACTIVISION



DESDE RUSIA CON AMOR

El mismísimo Sean Connery se encarga de prestar su voz y regresan los escenarios de los años 60. 06

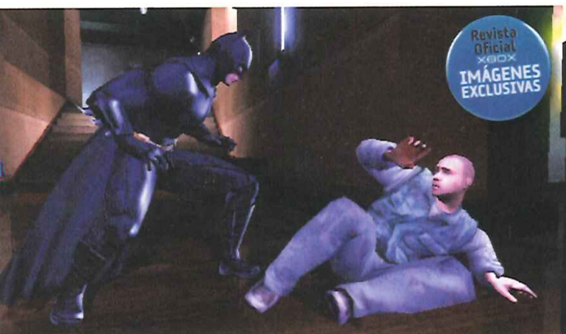


CONKER: LIVE AND RELOADED

Con una jugabilidad tan adictiva como la del original, este plataformas transmite el peculiar sentido del humor de Rare. 16



↑ CLASE MAESTRA: JADE EMPIRE 78



BATMAN BEGINS

Con un poco de suerte, se convertirá en el primer juego que haga justicia a la saga del hombre murciélago. 18



XBOX LIVE

Sección en la que cada mes puedes encontrar información sobre *Xbox Live* así como análisis de juegos compatibles. 70





XBOX 360 VS. PLAYSTATION 3 34

Después de las presentaciones tanto de Microsoft como de Sony en la E3, conviene analizar detenidamente el hardware de ambas consolas para saber realmente qué consola es la más potente.

Revista Oficial XBOX IMÁGENES EXCLUSIVAS

↑ Para el Bond de los 60, la mochila propulsora era el no va más.

Desde Rusia con Amor

Otra excusa para plasmar más chicas de libidinosos nombres



Incluso los irreductibles incondicionales de James Bond deben admitir que la película *Muere Otro Día* era pésima. En cuanto vimos a Bond luchando contra un engendro mecánico mimético en la cabina de un Hércules en llamas supimos que la cosa no cuajaba. ¿Dónde estaba el 007 de antaño? Pues resulta que preparándose para resurgir de sus cenizas. Primero se anunció que la próxima película sería *Casino Royale*, y ahora llega este refrito de *Desde Rusia Con Amor* en forma de juego para Xbox.

El mismísimo Sean Connery se encarga de prestar su voz, regresan los escenarios de los 60 y lo mismo puede decirse de la no muy fiable, pero extremadamente adictiva, mochila propulsora, que aunque ya han pasado algunos años, a nosotros nos sigue gustando. Algo nos dice que el retropropulsor gozará de gran protagonismo en el juego, tal y como queda demostrado en las capturas anexas, y su mecánica no distará mucho de la ya vista en *Pilotwings*. Tendrás que sortear parajes peligrosísimos y emplear los propulsores para abrirte paso entre zonas electrificadas, túneles o cañones que se colapsan.

La apuesta por escenarios típicos de la guerra fría, tales como Londres, Belgrado, Zurich y la estepa rusa, eludirá los salvajes efectos especiales a los que nos tiene acostumbrados últimamente la saga de Bond. Sin embargo, el abuso de la mochila propulsora nos hace sospechar que la trama no se ceñirá con excesiva fidelidad al argumento de la película al menos de momento.

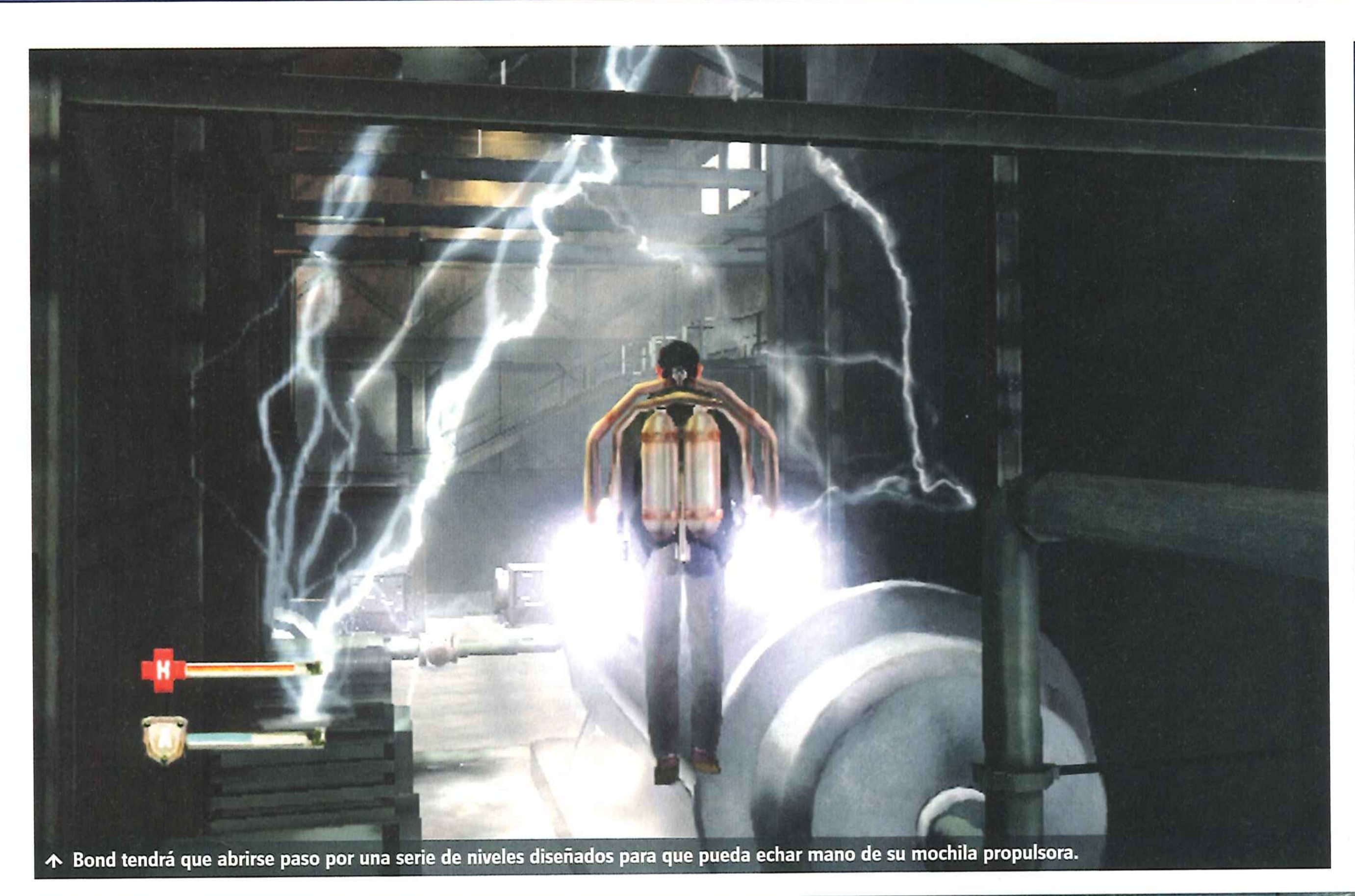
El arsenal se reducirá a su mínima expresión para que el jugador actúe como un espía de verdad, de modo que los artilugios ultratecnológicos y de efectos devastadores brillarán por su ausencia. El Bond de Connery confiará más en el PPK que en el C4, y eso nos gusta. También nos atrae que el viejo Bond, con la honrosa excepción de los retropropulsores, inspire sus procedimientos en títulos tan poco comparables como *Prince of Persia*. Los niveles serán enormes, e incluirán zonas de laberíntico diseño plagadas de complejos puzzles.

Los vehículos están por confirmar ya que, aparte de una breve escena en la que aparece el Aston Martin DB5, poco más se sabe. En dicha escena aparecía la impepinable rubia despampanante acompañando a Bond, de modo que uno de los elementos imprescindibles de la saga se mantiene. Esperemos que al final no resulte ser una malvada enemiga, recurso narrativo del cual se ha abusado con exceso en las últimas pelis del agente 007. En resumidas cuentas, ¿funcionará la apuesta por un Bond de la vieja escuela? En nuestra sincera opinión, si sus creadores logran plasmar persecuciones de órdago y una trama que gire en torno a una oscura conspiración por dominar el mundo, seguro que sí.


↑ A pie, 007 es tan letal como siempre. ¡Y con su viejo PPK en ristre!


↑ ¡Abajo Brosnan! Connery es el mejor Bond de todos los tiempos.





Bond tendrá que abrirse paso por una serie de niveles diseñados para que pueda echar mano de su mochila propulsora.

Información Adicional

ÁNDATE CON OJO, 007

Desde Rusia con Amor fue la primera película en la que Desmond Llewellyn hizo acto de presencia, protagonismo que compartiría en 16 entregas más.

¿DR? ¡NO!

La película *Desde Rusia con amor* transcurre seis meses después de *Dr. No*, hecho que confundirá a más de uno, ya que el Dr. No moría en el último juego de Bond, *GoldenEye: Rogue Agent.*

PROPÚLSAME OTRA VEZ

La mochila propulsora de *Desde Rusia con amor* sólo aparece durante los títulos iniciales de *Thunderball.*





Se trata de un aparcamiento subterráneo secreto de SPECTRE. ¡Abran fuego!

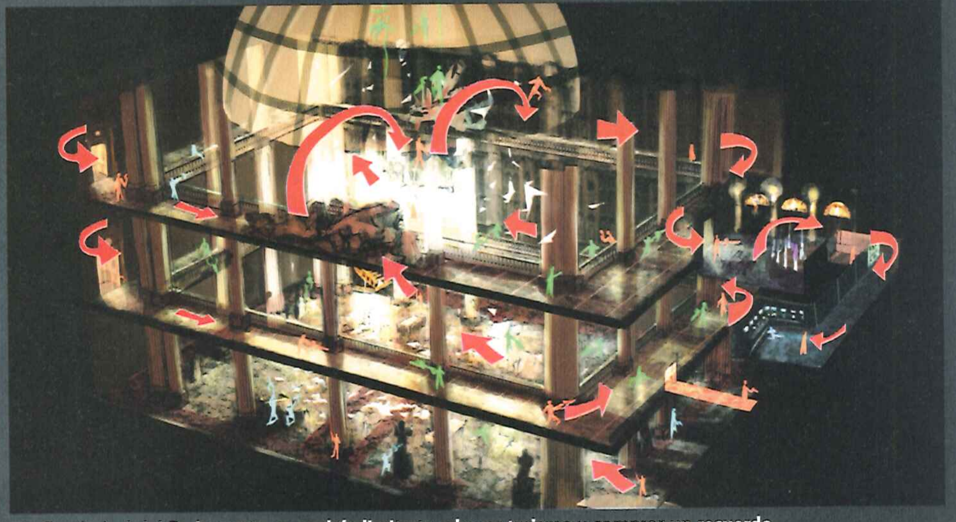


Se acabaron los escenarios exóticos: aquí priman los entornos reales de la guerra fía.

Bote, bote, bote, malvado el que no bote

Bond toma prestadas las habilidades saltarinas del príncipe de Persia

El equipo de desarrollo ha trabajado duro para que, en esta ocasión, la aventura de Bond no se limite a disparar, correr, ligar y echar mano de artilugios inimaginables. Tal y como demuestra este diagrama de un nivel llamado Parlamento, Bond podrá tomar diferentes rutas en cada nivel. También muestra la posición exacta de los enemigos, de modo que los diseñadores se han preocupado por crear el mejor entorno posible. Muchos niveles plasmarán múltiples rutas y el jugador podrá elegir el camino que crea más adecuado para sortear un auténtico laberinto plagado de enemigos y trampas de SPECTRE. Somos conscientes de que la posibilidad de echar un vistazo exclusivo a este nivel es como obtener información reservada de un secreto bien guardado pero, a fin de cuentas, se trata de un juego de Bond, y tenemos licencia para ejercer de espías.

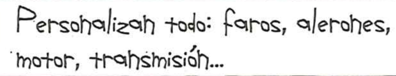


En el nivel del Parlamento no podrás limitarte a hacer turismo y comprar un recuerdo.


En la penumbra de la habitación, Andrea y Sonia se disponen a pasar una excitante tarde llena de emociones...
...bien, te toca, ¿cómo te gusta a ti?
Uhmmmm... ese, el negro! Pero un poco más potente
¿Estás segura? ¿Crees que aguantará hasta el final? Piensa que tiene muchas curvas.
Seguro que aguanta. Además prefiero las salidas explosivas
jajajajaja!!

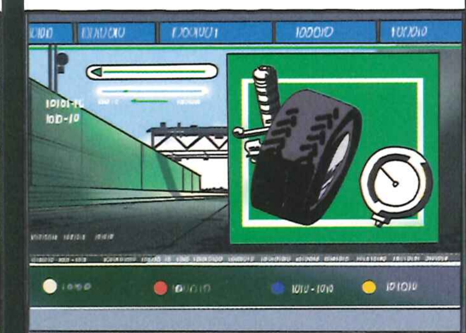


Las chicas empiezan una partida de FORZA MOTORSPORT. Antes de la carrera, tunean su coche al máximo, por dentro y por fuera.





sobrealimentadotes, suspensión, niveles...



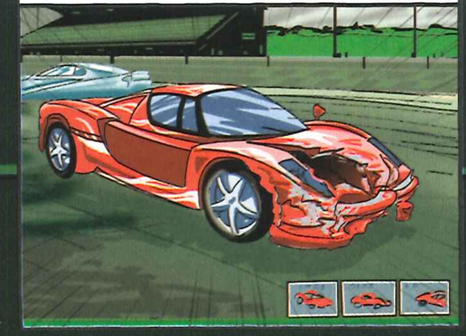
color, vinilos... ¡tienen un millón de posibilidades! Después, eligen su circuito favorito.



Y empieza la carrera. Tienen en sus manos el simulador de coches más real: el escenario, las reacciones, el paisaje...

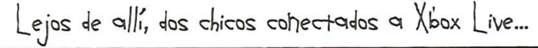


...y hasta las averías. Su objetivo: alcanzar la meta y volver a empezar

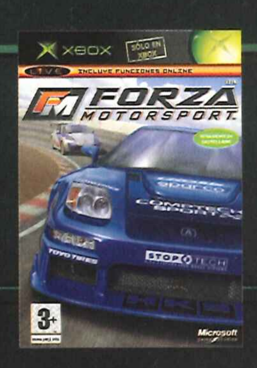




Sólo en Forza Motorsport, tú eres el diseñador y el piloto. 200 coches de las mejores marcas. Un millón de combinaciones para tunearlo hasta conseguir la máquina perfecta. Daños y averías reales. Los mejores pilotos del mundo te esperan en tu casa con Xbox Live. Haz que todos vean el culito de tu coche en el asfalto con Forza Motorsport.



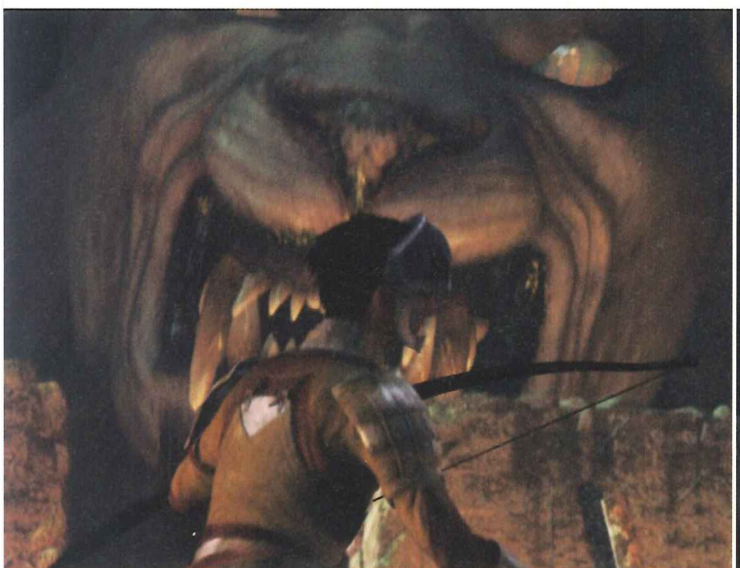






Tune into www.fmc.tv











↑ **Yoichi Wada, presidente de Square Enix, durante la conferencia de prensa de Microsoft previa a la E3.**

¿El último bastión?

Final Fantasy llegará a Xbox 360 gracias al acuerdo entre Square Enix y Microsoft, que abre la puerta a futuros nuevos proyectos

Como ya dijimos hace algunos meses en este mismo apartado de la ROX, la renovada estrategia de Microsoft para conquistar el mercado japonés de una vez por todas está empezando a dar sus frutos. De esta forma, los que podríamos denominar como "los galácticos" nipones del videojuego siguen paulatina pero inexorablemente "subiéndose al carro" de Xbox 360 para poner su talento al servicio de la consola de nueva generación de Microsoft.

Si en su momento (ver ROX 38) hablamos del "fichaje" de tres auténticas leyendas vivas del sector como son Hironobu Sakaguchi, Yoshiki Okamoto y Tetsuya Mizuguchi, ahora es el momento de comentar en profundidad el acuerdo de colaboración firmado entre Square Enix y Microsoft, que tendrá como primera consecuencia el lanzamiento del juego *on line Final Fantasy XI* para Xbox 360, previsiblemente a finales de este mismo año.

Los detractores de Xbox han tratado de restarle importancia a este acuerdo alegando que el juego que se va a lanzar lleva ya tiempo publicado en el mercado para otras plataformas. Bien, es cierto, pero lo que nadie puede negar son dos cuestiones: la primera, que ese muro infranqueable que parecía existir entre Square Enix y Microsoft que impedía que la archiconocida saga *Final Fantasy* llegase a una consola de Microsoft ha caído por fin, y la segunda, que el lanzamiento de este juego es en realidad la punta del iceberg de lo que está por venir, pues lo importante del acuerdo no es la salida al mercado de este título, sino el inicio de una colaboración que sin duda dará próximamente variados grandes frutos.

Si a este hecho le sumamos la ya mencionada incorporación del legendario Hironobu Sakaguchi, padre de la saga *Final Fantasy*, al proyecto Xbox 360 a través de su propia compañía Mistwalker (que ya trabaja en dos proyectos, *Blue Dragon* y *Lost Odyssey*), tenemos que en la actualidad los más relevantes talentos del RPG japonés están al servicio de la nueva consola de Microsoft y que pronto podremos disfrutar de toda su sabiduría en forma de increíbles juegos.

¿Ha caído pues el último bastión que le quedaba por conquistar a Microsoft en el mercado de las consolas? Pues tal vez no, pues mucho nos tememos que todavía queda una asignatura pendiente: si hacemos repaso de cuáles son las preguntas más recurrentes que los lectores nos habéis hecho desde el nacimiento de la ROX, sin duda concluiríamos que dos, una que acaba de ser respondida -¿cuándo se lanzará un juego de la saga *Final Fantasy*?-, y otra que todavía está pendiente de respuesta. Sí, se trata de cuándo llegará la franquicia *Resident Evil* a nuestras consolas (vale, también está el tema de la Formula 1, pero de momento, como es sabido, tiene mal arreglo). Todo se andará, ¿no? De momento su creador, Yoshiki Okamoto, también está trabajando para Xbox 360, pero en cualquier caso, si algo que hace algún tiempo parecía tan impensable como que un *Final Fantasy* fuese editado para una consola de Microsoft va a ocurrir, ¿por qué no pensar que en un futuro no muy lejano no ocurrirá lo propio con el juego de Capcom? De hecho, se suponía que *Resident Evil 4* sólo iba a salir para GameCube y al final ha acabado llegando también a PS2... Así que todo puede pasar.

Hermana-dos

Vuelve Brothers in Arms

Era de esperar. Tras la excelente acogida obtenida por parte de crítica y público por la primera entrega de *Brothers in Arms*, Ubisoft se ha apresurado a poner en marcha el desarrollo de una secuela, que ha sido bautizada como *Brothers in Arms Earned in Blood*.

En esta nueva entrega, cuya edición esta prevista para finales de este mismo año y que llegará tanto a Xbox como a Xbox 360, asumiremos el papel del Sargento Joe Hartsock, que tendrá que dirigir su escuadrón desde Carentan con el objetivo de liberar a toda Normandía.

Evidentemente, se nos ofrecerá una nueva historia para el modo de un solo jugador, pero también encontraremos nuevas misiones multijugador, un nuevo modo de juego cooperativo y, por supuesto, un nuevo arsenal de armamento y un nuevo plantel de vehículos.



La recreación de las zonas de batalla sigue siendo perfecta.

Vuelve uno de los mejore shooters.

Vuelve Turok

Buena Vista lo recupera

Con la lamentada desaparición de la veterana editora Acclaim, la continuidad de la popular franquicia *Turok* quedó en una posición francamente delicada, pero por fortuna, y gracias a la oportuna intervención de Buena Vista Games, pronto podremos disfrutar de las andanzas del cazador de dinosaurios en nuestras consolas.

Buena Vista ha llegado a un acuerdo con Classic Media Inc. Parab para hacerse con los derechos para realizar juegos inspirados en los comics de *Turok*, y ya ha puesto manos a la obra al estudio de desarrollo Propaganda Games para que dé forma a los primeros títulos con Turok como protagonista.

De momento no se han facilitado más detalles acerca de este proyecto, excepto que los juegos serán editados tanto para las consolas actuales como para las de nueva generación. Ni tan siquiera se ha especificado cuál es la fecha prevista para su lanzamiento.

Más Wreckless

Bunkasha ultima la nueva entrega del juego

Wreckless: The Yakuza Missions (editado en Japón bajo el nombre *Double S.T.E.A.L.*) fue uno de los primeros juegos del catálogo de Xbox, y también uno de los más recordados por los usuarios de la consola de Microsoft. La buena noticia es que Bunkasha, la compañía que le dio vida, está ya manos a la obra con una segunda entrega del juego, que en tierras niponas será editado en el mes de agosto con el nombre de *Double S.T.E.A.L.: The Second Clash*. Esta vez el juego estará ambientado en las calles de Chicago, y el escenario que podremos recorrer será ocho veces más grande que el de la primera entrega; por supuesto, tampoco faltarán a la cita una amplia variedad de nuevos vehículos que podremos conducir. Pero tal vez la novedad más apetecible del juego sea la inclusión de modos de juego *on line* para disfrutar en Xbox Live. De momento no está confirmado cuándo llegará este prometedor título a Europa ni quién será su distribuidor.



Más espectacular que el primer juego.



Algunos vehículos son impresionantes.

HORROR WESTERN Ubisoft publicará Darkwatch

Este shooter desarrollado por High Moon Studios, del que ya os hemos hablado con anterioridad, va a ser distribuido en nuestro país por Ubisoft, que lo va a lanzar a finales de este mismo año.

En *Darkwatch* asumiremos el papel de Jericho Cross, un peculiar personaje que se embarcará en una no menos extravagante peripecia, que mezcla a partes iguales la jugabilidad de los shooters con la ambientación de los clásicos westerns, todo ello aderezado con unas gotitas de survival horror que provocará que la atmósfera sea terrorífica. Si no lo habéis captado todavía lo explicaremos de otra forma: imaginaos el salvaje Oeste americano poblado por hordas de vampiros y muertos vivientes.

Además de la campaña para un solo jugador, *Darkwatch* incluirá modos de juego *on line* para que hasta 16 personas participen en ellos a través de Xbox Live.



Te hallas *Solo ante el peligro*...



«Yo que tu no lo haría, forastero...»



¿El reverso de *Duelo al sol*?

BREVES

¿Te sigue gustando conducir?

Pues estás de enhorabuena porque Atari acaba de anunciar que Reflections ya está trabajando en una nueva entrega de la popular franquicia *Driver*. El regreso de Tanner a Xbox se producirá en 2006, y de momento lo único que se ha desvelado es que por primera vez la serie contará con opciones de juego *on line*.

Continuidad dinástica

Koei ha hecho público que a finales de este mismo año lanzará la quinta entrega de la saga Dynasty Warriors para Xbox. El juego incluirá nuevos personajes, armas y escenarios, y además sus creadores prometen características exclusivas para la versión de Xbox, entre ellas el reconocimiento de voz.

Pica, pica pollito...

Buena Vista Games lanzará a finales de este mismo año el juego basado en la película de animación de Walt Disney *Chicken Little*, protagonizada por un pequeño polluelo que acabará convertido en todo un héroe después de afrontar múltiples peripecias.

Qué halo-cine

El proyecto de trasladar las andanzas del Jefe Maestro a las pantallas cinematográficas sigue por buen curso, y la última noticia al respecto es que Universal y 20th Century Fox van a aunar esfuerzos para darle forma al filme después de adquirir los derechos sobre la película.

Cambios en el mercado on line

La importante cadena de tiendas Electronics Boutique tiene listo su desembarco en nuestro país, tras la adquisición de la empresa española Jump Ordenadores, que cuenta con más de 140 tiendas repartidas por la geografía nacional. Ya hizo lo propio la cadena inglesa Game tras hacerse con el control de la conocida franquicia Centro Mail, que por su parte cuenta con más de 100 tiendas a nivel nacional.

Polémica a la vista

La tercera entrega de la controvertida saga *Postal*, una de las franquicias más violentas y escatológicas del mercado de los videojuegos, va a llegar a Xbox, según han confirmado sus creadores, el estudio de desarrollo Running With Scissors. Un título que no dejará indiferente a nadie.

Los más vendidos

Con toda la fuerza de los muchos caballos de potencia que se alojan dentro de las bestias albergadas en su garaje, *Forza Motorsport*, el esperado juego de conducción de Microsoft, logra la "pole position" de nuestra particular lista de juegos más vendidos para Xbox. Los datos, como siempre, nos los ha facilitado Centro Mail.



1 FORZA MOTORSPORT (EDICIÓN LIMITADA)

EDITOR: **MICROSOFT**
DESARROLLADOR: **MICROSOFT**
Para muchos, este título supera ya incluso en su primera edición al tan cacareado *Gran Turismo* de PlayStation, que ya va por la cuarta entrega. Casi nada...



2 STAR WARS EPISODIO III LA VENGANZA DE LOS SITH

EDITOR: **ACTIVISION** DESARROLLADOR: **LUCASARTS**
Coincidiendo con que gracias al estreno cinematográfico del *Episodio III* la "starwarsmania" está en pleno apogeo, el juego de Lucas saca buen partido.



3 FORZA MOTORSPORT

EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **MICROSOFT**
Tanto ha gustado este juego de conducción de Microsoft que se instala por partida doble en la lista de los juegos más vendidos para Xbox.



4 SOUL CALIBUR II (PACK ESPECIAL)

EDITOR: **EA** DESARROLLADOR: **NAMCO**
Esta edición especial del juego de Namco, que incluye un controlador y un mando a distancia para el DVD, consigue traer de vuelta a la lista a este estupendo título.



5 SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

EDITOR: **UBI SOFT** DESARROLLADOR: **UBI SOFT**
Por si alguien dudaba acerca de lo importante que es el precio, la anterior entrega de *Splinter Cell* sigue en la lista mientras que la nueva ya ha desaparecido.



6 JADE EMPIRE

EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **BIOWARE**
Para muchos aficionados al género, decir RPGs de acción de calidad es casi sinónimo de decir Bioware, y por eso no es de extrañar el éxito de cada uno de sus juegos.



7 DOOM 3

EDITOR: **ACTIVISION** DESARROLLADOR: **ID**
Mientras esperamos paciente poder disfrutar de *Quake IV*, podemos seguir deleitándonos con las maravillas del otro gran juego de id para nuestra consola.



8 MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE

EDITOR: **MIDWAY** DESARROLLADOR: **MIDWAY**
Ya no falta demasiado para que tengamos de vuelta a esta mítica franquicia gracias a *Shaolin Monks*; mientras su anterior entrega sigue vendiendo bien.



9 TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

EDITOR: **UBI SOFT** DESARROLLADOR: **RED STORM**
La presencia de este juego en nuestra lista mes tras mes lo confirman como uno de los juegos más populares editados hasta el momento para la consola de Microsoft.



10 DOOM 3 (LIMITED COLLECTOR'S EDITION)

EDITOR: **ACTIVISION** DESARROLLADOR: **ID**
Y otro título más que figura por partida doble en nuestra lista de juegos más vendidos para Xbox. Dada su calidad y lo cuidado de esta edición no es de extrañar.



Los datos nos los ha proporcionado Centro Mail.

Próximos lanzamientos

FECHA	JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR
Primavera 05	187 Die Or Drive	Ubisoft	Ubisoft
	25 To Life	Avalanche	Eidos
	Championship Manager 5	Gusto Games	Eidos
	Creature Conflict: The Clan Wars	Mithis Ent.	Cenega Publishing
	Delta Force: Black Hawk Down	Novalogic	Climax
	Destroy All Humans!	Pandemic	THQ
	Get On Da Mic	Eidos	Eidos
	King of Fighters 2003/2004	SNK	Por confirmar
	Medal of Honor: European Assault	EA	EA
	Myst IV: Revelation	Ubisoft	Ubisoft
	Pure Pinball	Iridon	Iridon
	SCAR - Squadra Corse Alfa Romeo	Milestone	Black Bean
	Scarface	Radical Games	Vivendi Univ.
	Starcraft: Ghost	Blizzard	Vivendi Univ.
	Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown	Ubisoft Montreal	Ubisoft
	Torque	Garage Games	JoWooD
Verano 05	Advent Rising	Majesco	Vivendi Univ.
	America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	Ubisoft
	And1	Ubisoft	Ubisoft
	Aquanox	Por confirmar	JoWooD
	ATV Quad Power Racing 3	Climax	Por confirmar
	Batman Begins	Eurocom	EA
	Battlefield 2: Modern Conflict	DICE	EA
	Battlestations: Midway	Mithis	SCi
	Brian Lara International Cricket	Codemasters	Codemasters
	Burnout Revenge	Criterion	EA
	Call of Cthulhu	Por confirmar	Headfirst
	Charlie and the Chocolate Factory	High Voltage	Take-Two
	Cold Winter	Swordfish Stu.	Vivendi Univ.
	Commandos Strike Force	Pyro	Eidos
	Conker: Live & Reloaded	Rare	Microsoft
	Conspiracy: Weapons of Mass Destruction	Kuju	Oxygen Int.
	Crashday	Moon Byte Studios	Atari
	Darkwatch	High Moon	Sammy
	Dead to Rights 2: Hell to Pay	Namco	EA
	Dragonball Z: Sagas	Atari	Atari
	Emergency Mayhem	Por confirmar	Por confirmar
	Fahrenheit	Quantic Dream	Atari
	Fantastic Four	Seven Studios	Activision
	Freedom Fighters 2	IO Interactive	EA
	Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar North	Rockstar
	Half-Life 2	Valve	Vivendi Univ.
	Halo 2 Expansion Pack	Bungie	Microsoft
	Hitman: Blood Money	IO Interactive	Eidos
	Justice League	Trav. Tales	Midway
	Madagascar	Toys for Bob	Activision
	Metal Slug 4 & 5	SNK	SNK
	Mortal Kombat: Shaolin Monks	Midway	Midway
	Motocross Mania 3	Take-Two	Take-Two
	MotoGP: Ultimate Racing Technology 3	Climax	THQ
	Painkiller	Dreamcatcher	Mindscape
	Psychonauts	Double Fine	Microsoft
	Raze's Hell	Artech	Majesco
	Rogue Trooper	SCi	SCi
	Sid Meier's Pirates!	Firaxis	Atari
	Spikeout: Battle Street	Sega	Sega
	Stacked with Daniel Negreanu	5000ft, Inc	Myelin Media
	Star Wars Episode III: ROTS	LucasArts	LucasArts
	The Incredible Hulk	Radical	Vivendi Univ.
	The Movies	Lionhead	Activision
	The Roots	Cenega	Cenega
	Tork	Tiwak	Ubisoft
	Trivial Pursuit: Unhinged	Artech	Atari
	Worms 4: Mayhem	Team 17	Codemasters
Otoño 05	50 Cent: Bulletproof	Vivendi	Vivendi
	Beat Down: Fists of Vengeance	Capcom	Capcom
	Crime Life: Gang Wars	Konami	Konami
	Fear & Respect	Midway	Midway
	From Russia With Love	EA	EA
	Just Cause	Avalanche	Eidos
	Marvel Nemesis	EA	EA
	Shadow the Hedgehog	Sega	Sega
	Sniper Elite	Rebellion	MC2
	Stargate SG-1: The Alliance	Perception	JoWooD
	Superman	EA	EA
	The Godfather: Welcome To The Family	EA	EA
	The Matrix: Path of Neo	Warner Bros	Atari
	The Suffering: Ties That Bind	Midway	Midway
	TimeShift	Saber Interactive	Atari
	Without Warning	Circle Studios	Capcom
	World Racing 2	Synetic	TDK

*Estas fechas estan sujetas a cambios.

La vida es móvil. Móvil es Vodafone.

Cuidado con tu Vodafone live!, equivocarte de tecla podría costarte la vida.

LA GUERRA DE LOS MUNDOS

Estreno en cines el 29 de junio.



Sony Ericsson
Vodafone live!
© Gameloft
Selecciona
Atrás
QuickShare

Sony Ericsson V600i

Ya puedes descargarte en exclusiva el videojuego de la película **"La Guerra de los Mundos"** en tu móvil Vodafone live!. Controlarás un invasor en forma de trípode gigante para llevar la destrucción a la tierra y podrás ser espectador del fin del planeta. O del tuyo propio.

Encuéntralo en tu **Menú Vodafone live!** *live!* → **Cine**

Más información en el 1444 o en www.vodafone.es/live















Cartas

REVISTA OFICIAL XBOX
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

www xbox.mad@mcediciones.es

ESCRÍBENOS: Si tienes cualquier duda, queja, estás atascado en un juego o no conoces un truco para alguno de los juegos de Xbox, no dudes en escribirnos.

XBOX 360

Buenas, quería haceros un par de preguntas. La primera de ellas hace referencia a la Xbox 360. ¿En qué fechas saldrá aquí en España? ¿Y cuánto valdrá? Por otra parte, soy un fan de Halo y me he pasado los dos juegos. Por eso, el final de *Halo 2* da la impresión de que va a continuar en otro juego. Me gustaría saber si van a sacar Halo 3 o una saga del juego. Muchas gracias por vuestra atención.

Héctor (correo electrónico)

Xbox 360 será lanzada a finales del mes de noviembre o a principios de diciembre, y según fuentes de Microsoft, su lanzamiento será simultaneo en todo el mundo, con apenas unos días de diferencia. Esperemos que cumplan este difícil reto que se han marcado y por fin Europa no tarde tantos meses en recibir la nueva consola como ha pasado en generaciones anteriores. De momento, no se ha confirmado cuál será el precio de la consola, así que habrá que seguir esperando. Como bien dices, el lanzamiento de *Halo 3* está algo más que cantado, y según declaraciones del mismísimo Bill Gates, éste podría ser lanzado el mismo día que PS3 haga su debut en el mercado.

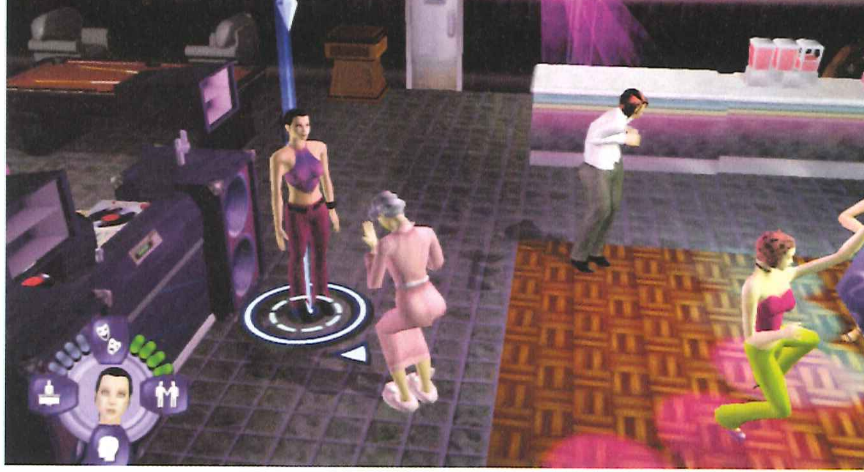
Xbox 360.

SISTEMAS DE SONIDO

Hola, soy Pepón. Quiero adquirir un 5.1 pero tengo un terrible dilema con mi pedazo de Xbox. No me lee ni CD-R ni DVD-R y tengo colegas que sí pueden meter este tipo de discos en su consola. ¿Puedo hacer algo para solucionarlo? También quisiera que me dijerais cuál es el simulador de vuelo más realista de los que están en el mercado actualmente. ¿Qué tengo que mirar para comprar un 5.1 medianamente decente?

Pepón (carta)

Hola Pepón, empezando por el sistema de sonido, al comprarlo tienes que tener en cuenta dos cosas: si vas a usarlo sólo para jugar o si también lo quieres para cuando veas películas en DVD. Si es sólo para jugar puedes adquirir algún equipo básico que decodifique Dolby Digital 5.1 y salir del paso. Si por el contrario vas a usarlo además para ver películas, te interesa un equipo que además de Dolby ofrezca otros formatos como DTS cada vez más utilizado en las películas y de gran calidad. El precio puede variar muchísimo en cuestión de marcas y modelos ya que puedes encontrar equipos que van desde los 200 euros hasta la estratosfera. Por lo que respecta a tu problema de lectura, comentarte que las primeras hornadas de Xbox no podían leer CD-R ni DVD-R, y si lo hacían no era en las mejores condiciones; sin embargo, posteriormente se cambió la marca del lector DVD, mejorando la compatibilidad con este tipo de discos.



Los Sims.

BIENVENIDA AL CLUB

Hola, me llamo María Tornero, tengo 11 años y unas cuantas preguntas. ¿Por qué no hacéis casi publicidad de Xbox? Cuando quiero comprar un juego tengo que desplazarme a un centro comercial ya que en Almansa no venden casi juegos, no estoy diciendo que la consola sea mala, al contrario. ¿Por qué no se crean más juegos para chicas?

Maria Tornero (carta)

Estimada María, nos alegra que chicas tan jóvenes se unan a este mundillo de los videojuegos, ya que como tú habrás notado es un mercado mayoritariamente formado por chicos, de ahí que la mayoría de los juegos tengan un fuerte componente de acción y violencia. Es una tendencia que no parece que vaya a cambiar a corto plazo, pero quizá debido al abrumador éxito de *Los Sims*, las compañías editoras se decidan a realizar más juegos enfocados al público femenino (por cierto, podrás jugar a la versión de consola de *Los Sims 2* en los próximos meses). Si resulta difícil encontrar juegos por tu ciudad, prueba con algunas tiendas *on line*, ya que suelen disponer de todo el catálogo y te lo podrán enviar a tu casa.

XBOX 360 VS THE WORLD

Hola, ¿qué tal? Tengo una duda: ¿serán compatibles los juegos de Xbox con Xbox 360? ¿A cuánta distancia se podrán tener los mandos inalámbricos de Xbox 360?¿A qué precio saldrá Xbox 360 antes de Navidad? Y la última pregunta: ¿saldrá o hay un juego de Fórmula 1 para Xbox, como el *Formula One 2005* para PS2? Muchas Gracias.

Otaola (correo electrónico)

La retrocompatibilidad no está por el momento definida, pero todo parece indicar que se podrá jugar a los títulos más importantes actualizándolos a través de Internet, sin coste alguno. Podrás jugar con tu Xbox 360 desde 107 metros de distancia, pero necesitarías al menos una tele del tamaño de una portería de fútbol para poder distinguir algo. Era una broma, lo normal es que puedas jugar a una distancia bastante grande sin ningún tipo de problema que no sea el que hemos comentado: el tamaño de tu TV. El precio es algo que a todos nos gustaría saber, ya que el abanico de rumores es muy amplio, desde los optimistas 300 euros que dicen algunos, hasta los pesimistas 400 (y algo más) que dicen por otro lado. Sobre el tema de la Fórmula 1, va a ser algo difícil de solucionar, ya que Sony tiene la licencia en exclusiva sobre el campeonato, por lo que de momento habrá que esperar.

OLD NEWS

Hola. Llevo ya bastante tiempo esperando el lanzamiento de *BC* y cada vez se va retrasando más. Ahora he leído en alguna pagina web que se ha cancelado su salida al mercado. El juego tiene pinta de ser la bomba. ¿Sabéis algo al respecto? Muchas gracias.

Víctor (correo electrónico)

Buenas noticias, a pesar de su cancelación hace ya varios meses, parece que el equipo que está desarrollando *Duke Nukem Forever* retomará su desarrollo cuando lancen el juego, allá por el año 2027, por lo que si echamos un cálculo así a ojo probablemente lo veamos durante la primera mitad del 2050, eso sí, saldrá para Xbox 720. Tras este intento de chascarrillo, sólo nos queda confirmarte su cancelación, así que será mejor que dejes de esperar y disfrutes de maravillas como *Conker*, *Forza* o shooters de escándalo como *Half-Life 2* o *Far Cry Instincts*.

DESDE EL FORO

www.revistaoficialxbox.net

Spran 114 no deja de darle vueltas a un asunto que le tiene muy preocupado, y ese no es otro que el lanzamiento de una versión de *Metal Gear Solid 3* para Xbox, ahora que se acaba de anunciar la versión *Substance* con algunos extras. **Rgallardo704** nos cuenta sus terroríficas experiencias jugando a *Doom 3*, donde se pega verdaderos sustos debido a su lograda ambientación, algo que nos pasa a todos y a otros foristas como **firday** o **mapaal**, pero todos le animan a que siga jugando, eso sí, evita el horario nocturno por si las moscas. **Rastan** comenta junto a **Pherseo** sus impresiones sobre el E3, la presentación de las nuevas consolas, grandes promesas como *Gears Of War*, pero sobre todo se sienten algo decepcionados por la presencia de más juegos para Xbox 360 de forma jugable, teniendo en cuenta que faltan unos seis meses para su lanzamiento. De nuevo, **Firday** pide un poco de ayuda para terminar *Manhunt*, uno de los juegos más polémicos que han salido de las calenturientas mentes de Rockstar. **Kezak** está que no cabe en el foro de emoción al



comentar sus experiencias en *Jade Empire*, ya que como él dice, es un juego que ha cumplido todas sus expectativas y el *hype* que se estaba creando a su alrededor, por lo que no duda en recomendarlo a todo el mundo... No podemos estar más de acuerdo.

Para intercambiar vuestras opiniones y solucionar vuestras dudas, nos encontraremos donde siempre: www.revistaoficialxbox.net.

Conker: Live and Reloaded

SÓLO PARA XBOX

Nos encanta el peluche malcarado de Rare




Muchos jugadores sienten una debilidad especial por la poco ortodoxa y sin embargo excelente metodología de Rare a la hora de crear juegos. Cuando la versión preliminar de prueba de *Conker* llegó a la redacción de esta revista, las reyertas por hacerse con el mando de la consola y ser el primero en disfrutar de sus beldades -y bestialidades– provocaron varias bajas. Lo cierto es que valía la pena arriesgar el físico.

Suponíamos que *Live and Reloaded* iba a ser, sobre todo, un título multijugador, pero hemos descubierto que los pistoleros solitarios también pueden pasarlo en grande. El modo multijugador se centra en dos épocas: la Guerra Antigua y la Guerra Futura. La primera aporta el típico escenario de la segunda guerra mundial, y la otra es un batiburrillo futurista de cañones láser, misiles y unas naves que recuerdan a las de la saga de *Terminator*. De hecho, todo el juego se erige en homenaje velado a multitud de películas y juegos. Los usuarios pueden elegir entre seis clases de personaje diferentes: los Demolishers y los Thermophiles son especialistas en armamento pesado; los Grunts se erigen en infantes de a pie, los Sneekers y los Lone Rangers están especializados en operaciones encubiertas y los Skyjockeys son pilotos expertos. Como en el reciente *Return to Castle Wolfenstein*, la formación de grupos con miembros de todas clases resulta vital. No hay médicos, pero las unidades de infantería tienen acceso a la Medigun, que sirve para sanar a los compañeros heridos.

El juego ofrece multitud de modos de juego (incluido uno de campaña para disfrutar con los amigos) y comunicación entre los diversos usuarios, hecho que redunda en una profundidad táctica mucho más acusada de lo que pueda parecer a primera vista. Cada clase dispone además de una habilidad especial (unos se disfrazan, otros se hacen el muerto...), factor que aumenta el valor de la propuesta. Los jugadores pueden apostar por los SHC o por los malvados Tediz, de modo que la variedad está asegurada. Y, para rematar la faena, una generosa parrilla de vehículos de tierra y aire.

A pesar de todo, *Conker* no se ha olvidado de los jugadores solitarios. Puedes recorrer la campaña multijugador por tu cuenta, gracias a la presencia de los fantásticos Dumbots, que sustituyen a tus compañeros de carne y hueso. Hacen gala de una IA muy aguda y jamás se alejan en exceso de tu lado; cada clase empeña su función sin problemas para que la misión pueda completarse. El juego también incluye el estupendo *Conker's Bad Fur Day*, el clásico de N64 remozado para Xbox. Con una jugabilidad tan adictiva como la del original y unos gráficos puestos al día, este plataformas transmite el peculiar sentido del humor y la pasión por los malentendidos y las palabras soeces de los creadores de Rare. ¡Genial!


¡Alucina cuando sus cabezas exploten!



El humor de Rare es harto peculiar.


¿Alguien da una vuelta?



El modo multijugador es una auténtica carnicería de criaturas peludas.

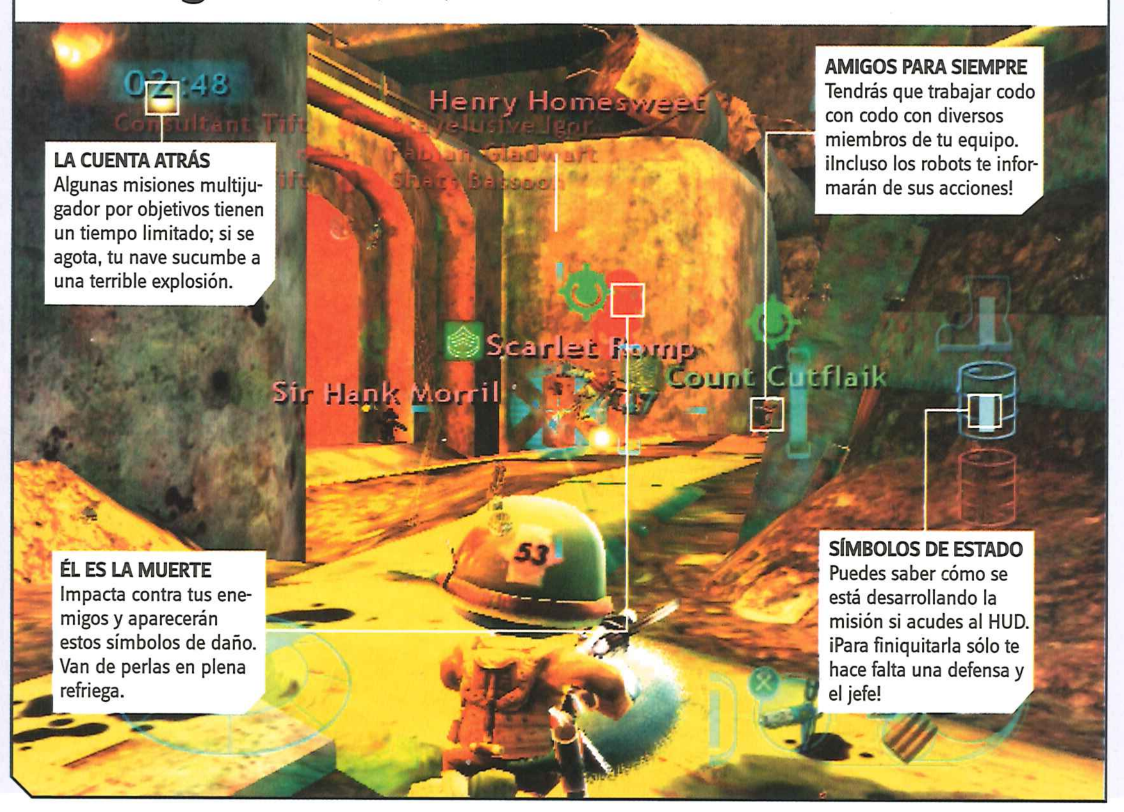


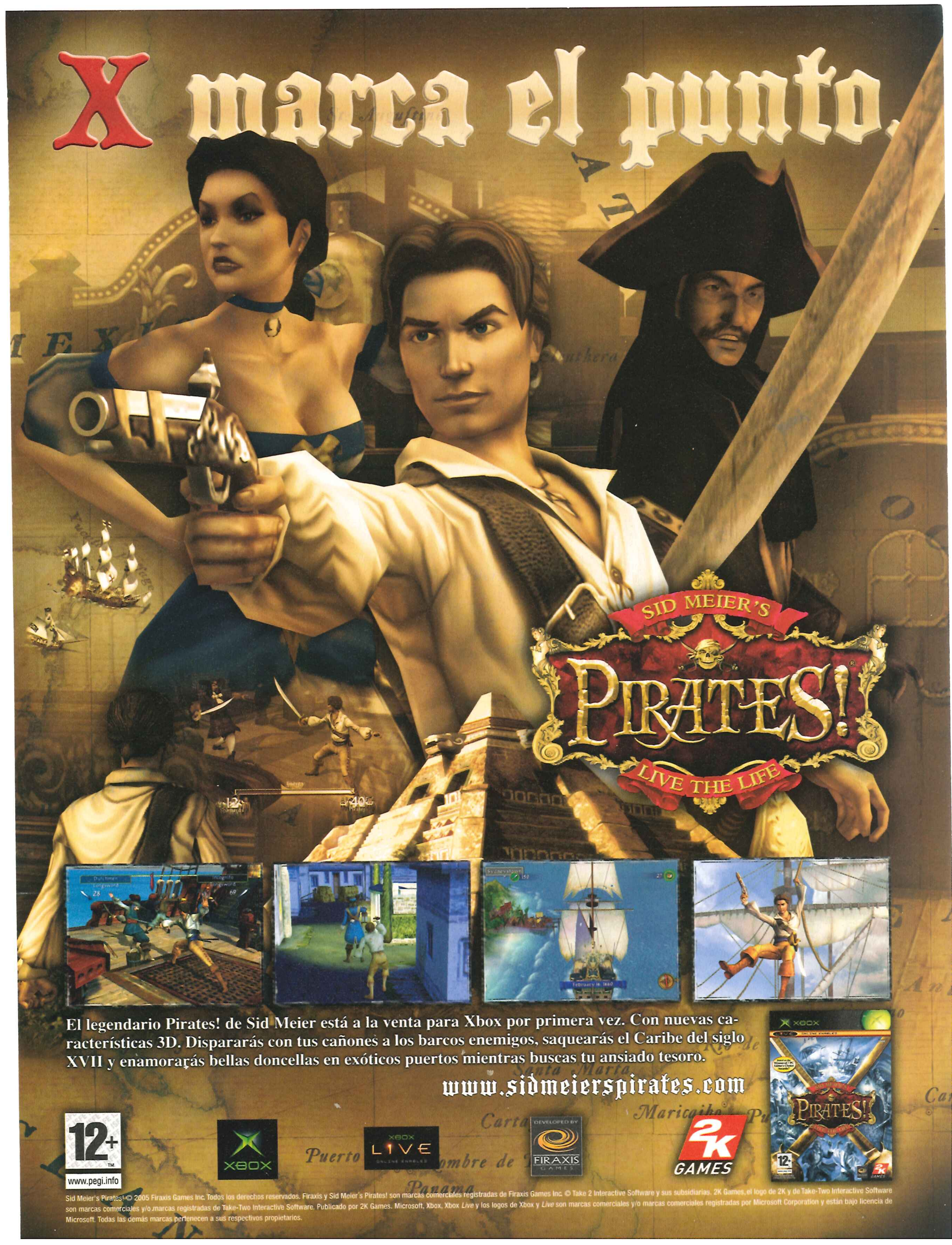
El típico modo de capturar la bandera es para partirse de risa.


El nivel de la playa es increíble.



¡Al mogollón! Un paseo por la locura




X marca el punto.
SID MEIER'S
PIRATES!
LIVE THE LIFE
El legendario Pirates! de Sid Meier está a la venta para Xbox por primera vez. Con nuevas características 3D. Dispararás con tus cañones a los barcos enemigos, saquearás el Caribe del siglo XVII y enamorarás bellas doncellas en exóticos puertos mientras buscas tu ansiado tesoro.
www.sidmeierspirates.com
12+
www.pegi.info
XBOX
XBOX LIVE ONLINE ENABLED
DEVELOPED BY FIRAXIS GAMES
2K GAMES
Sid Meier's Pirates! © 2005 Firaxis Games Inc. Todos los derechos reservados. Firaxis y Sid Meier's Pirates! son marcas comerciales registradas de Firaxis Games Inc. © Take 2 Interactive Software y sus subsidiarias. 2K Games, el logo de 2K y de Take-Two Interactive Software son marcas comerciales y/o marcas registradas de Take-Two Interactive Software. Publicado por 2K Games. Microsoft, Xbox, Xbox Live y los logos de Xbox y Live son marcas comerciales y/o marcas comerciales registradas por Microsoft Corporation y están bajo licencia de Microsoft. Todas las demás marcas pertenecen a sus respectivos propietarios.

Batman Begins

Posiblemente, el mejor juego de Batman de la historia

Revista Oficial XBOX
IMÁGENES EXCLUSIVAS



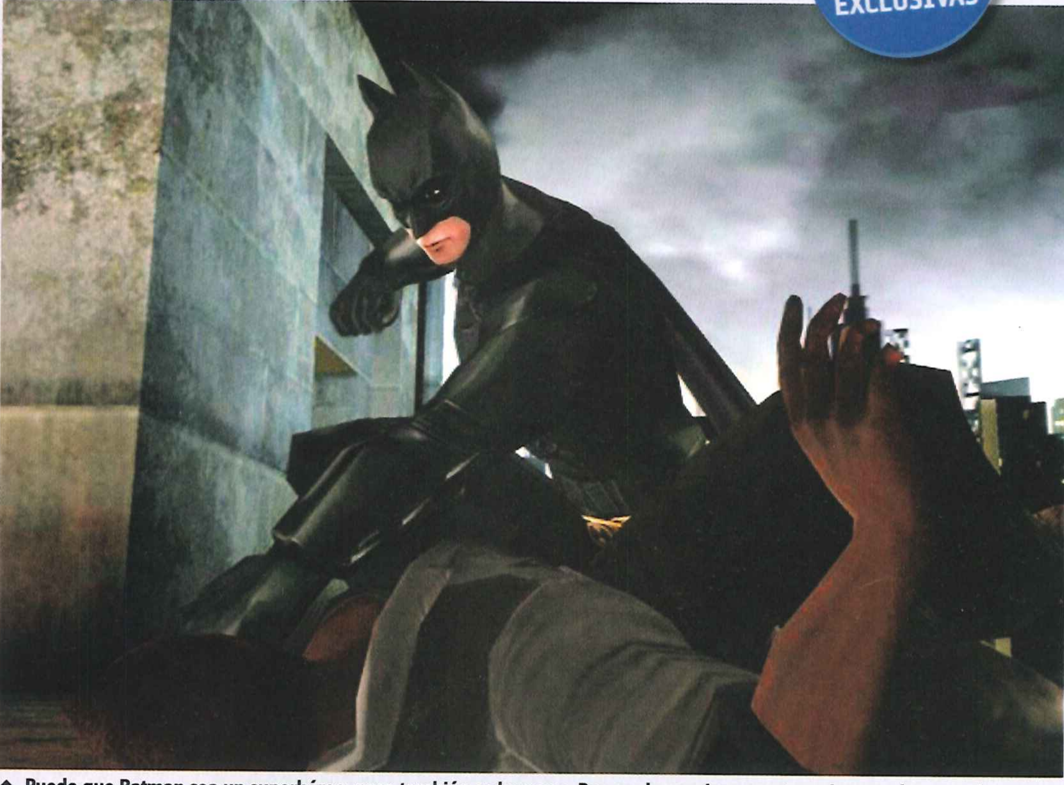
Seguro que todos los aficionados a rebanar cuellos y a ocultarse entre las sombras conocen a JT Petty. Bob Kane, sin embargo, hace ya muchos lustros que creó a Batman, de modo que Petty lo ha tenido más fácil en esta ocasión. Gracias a su instinto, *Batman Begins* podrá por fin tirar a las cloacas de Gotham a todos esos horribles *bati-juegos* que han aparecido hasta la fecha.

Como en la película, este incipiente Batman es humano y comete errores. Por ejemplo, no puedes atacar a un enemigo que blande un par de Uzis y salirte de rositas sin un rasguño. Te saldrá el tiro por la culata. Para sorprender al enemigo debes emplear tácticas oscuras. La guerra psicológica es un método que está a disposición de Batman, y puede acosar a los malos hasta que pierdan la compostura. Para este fin, el hombre murciélago dispone de diversos *baticachivaches*, como es el caso de un pequeño emisor sónico que, una vez adosado a los ropajes de algún enemigo, emite un pitido agudísimo que atrae a cientos de murciélagos a la zona y llenan de pavor al tipo en cuestión. También puedes plantar trampas y secuencias en los niveles para amedrentar o matar a los malos: un barril explosivo ubicado bajo una pasarela puede acabar con varios gorilas si le disparas en el momento adecuado. Funciona mejor si además te ocultas entre las sombras en algún lugar no demasiado alejado. Otro truco consiste en descender lentamente entre las sombras y elevar al criminal por los aires mientras cierra algún trato con otro malhechor. Seguro que se lo hace todito encima.

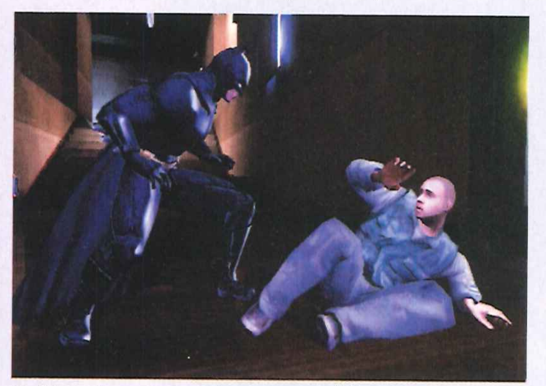
Pero, ¿qué pasa con el vehículo de transporte de superhéroes más cañero de la historia, oséase, el Batmóvil? Warner Bros no suelta prenda al respecto, pero una fuente fidedigna nos brindó algunos detalles de los tramos de conducción. «Eurocom ha partido de cero a la hora de diseñar el motor, y no soporta que comparen su trabajo con el de nadie, de modo que me limitaré a decir que puedes destrozar un montón de cosas mientras conduces.» «¿Cómo en *Burnout 3*?», le preguntamos, a lo que dicha persona respondió: «Lo habéis dicho vosotros, no yo».

Los combates recuerdan sin duda a *Def Jam* y tienes que enfrentarte a varios enemigos en cada refriega. Puedes enzarzarte con todos ellos y, acto seguido, escabullirte por las sombras que moran en los tejados como sólo Batman sabe hacer. Como murciélago que eres, puedes esquivar o saltar sobre los malos gracias a la capa (fabricada en una tela inteligente especial que se torna rígida cuando se ejerce presión contra ella) para, acto seguido, someterlos a tus designios. Priorizar al miembro más violento de una banda nunca está de más, ya que el resto opondrá menos resistencia e incluso decidirá salir por piernas para no sufrir las iras de Batman.

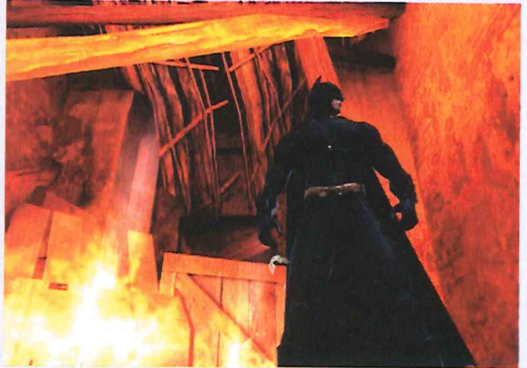
Con un poco de suerte, se convertirá en el primer juego que haga justicia a la saga del hombre murciélago.



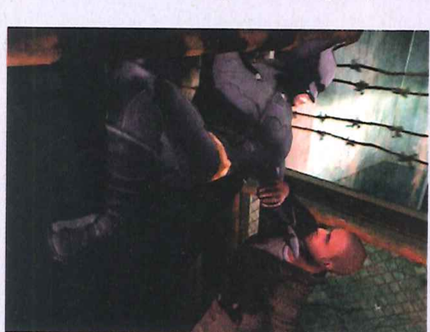
Puede que Batman sea un superhéroe, pero también es humano. Por eso le conviene asustar primero a los enemigos.



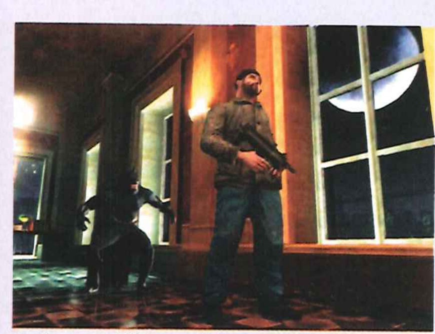
Aterroriza a un enemigo y no opondrá resistencia.



El Espantapájaros sembrará el caos y la destrucción.



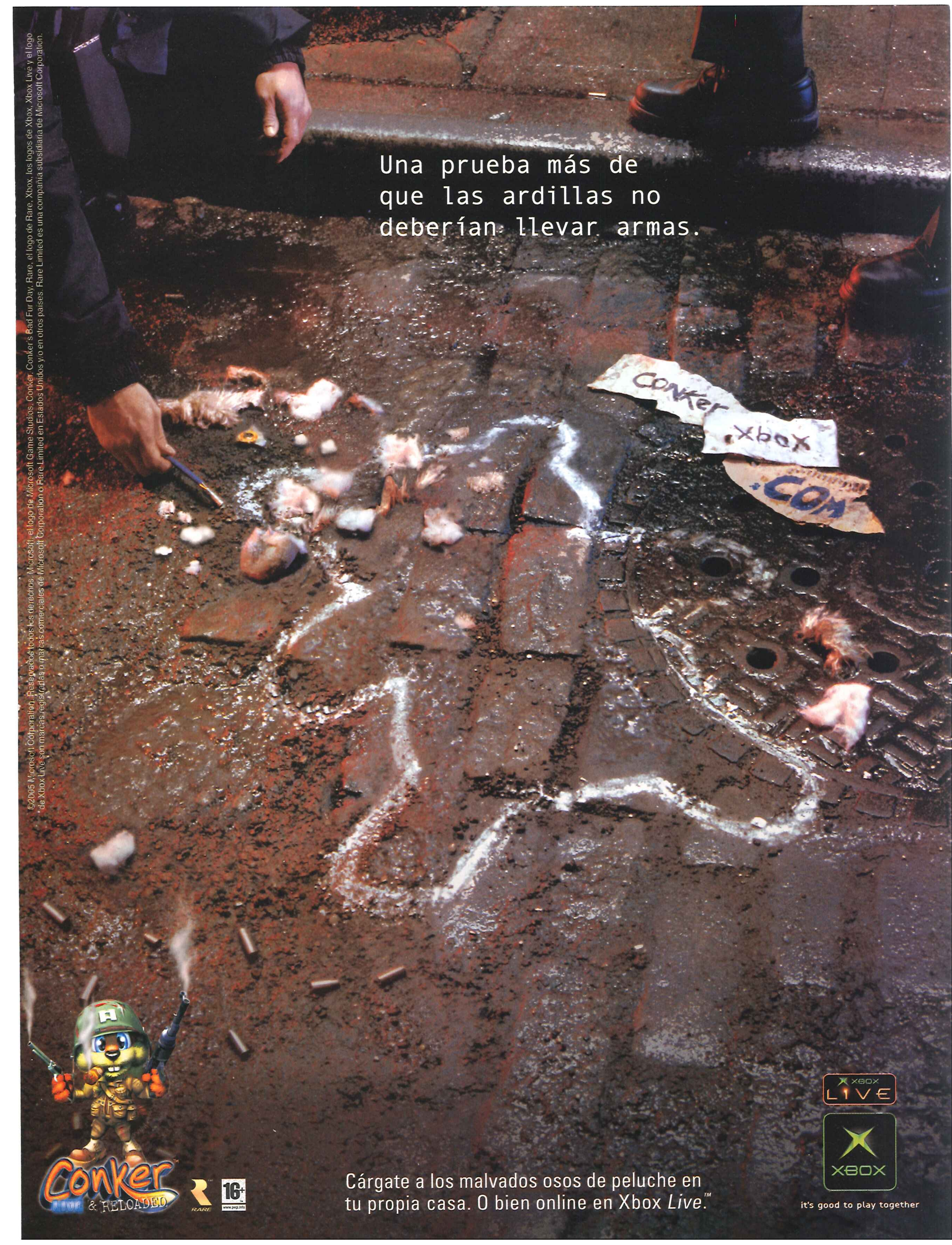
Sorprende a los enemigos desde arriba.



Los murciélagos no son inmunes al Uzi.



¡Lo que da de sí un traje de goma!



Una prueba más de que las ardillas no deberían llevar armas.
Conker .xbox .com
Cárgate a los malvados osos de peluche en tu propia casa. O bien online en Xbox *Live*.™
Conker Live & Reloaded
RARE
16+
XBOX LIVE
XBOX
it's good to play together
©2005 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos. Microsoft, el logo de Microsoft Game Studios, Conker, Conker's Bad Fur Day, Rare, el logo de Rare, Xbox, los logos de Xbox, Xbox Live y el logo de Xbox Live son marcas registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation o Rare Limited en Estados Unidos y/o en otros países. Rare Limited es una compañía subsidiaria de Microsoft Corporation.

Los más buscados: adictos al tuning con un apetito insaciable por las altas velocidades.

Need For Speed: Most Wanted



Si todo el mundo condujera a lo loco como si algún dios lo habilitara para doblar los límites de velocidad cuando le viniera en gana, se produciría una crisis de alcance nacional. Las autopistas serían circuitos de carreras, los taxis nocturnos trampas letales y las urgencias de los hospitales no darían abasto. Las patrullas policiales de carretera y los radares de velocidad no se inventaron por casualidad: su objetivo no es otro que el de intentar que las arterias circulatorias no acaben siendo víctimas de os estragos descritos.

Pero al mismo tiempo la velocidad es algo irresistible. Nada más lejos de nuestra intención que promover un comportamiento tan peligroso y antisocial aunque, a fin de cuentas, ¿a quién no le gustaría lanzarse a toda pastilla por las calles de la ciudad sin miedo a que cuatro mocosos asomaran de repente por entre dos coches aparcados o a que el impepinable urbano le aguardara a la vuelta de una esquina con el talonario de multas en ristre? En un mundo ideal, la velocidad, en lugar de un arma mortal, debiera ser un estilo de vida.

El último *Need For Speed* de EA, *Most Wanted*, pretende hacer realidad ese mundo utópico y cautivar a todos los que sólo ven las señales de límite de velocidad por el rabillo del ojo cuando conducen a 120 por hora por una vía urbana; para ello, aporta mucha más convicción que las dos anteriores entregas de *Underground*. Y es que en esta ocasión, además de zumbar a toda mecha con tu MR2 *tuneado* y adornado con la pegatina de un neumático cuerpo de mujer en el capó, podrás restregar tu actitud en las narices de los mismísimos policías.

A más de uno, eso de circular a su antojo por entornos urbanos (el juego se desarrolla en conocidos parajes de la costa este estadounidense como Nueva York, Nueva Inglaterra, Carolina y Florida) con actitud desafiante y haciendo gala de ese amor tan nipón por el *tuning* más salvaje, le recordará a *Underground 2*, pero *Need For Speed: Most Wanted* retoma sus raíces aportando el instinto asesino más brutal. Las carreras nocturnas pasan a mejor vida, el sol vuelve a brillar y la fuerza policial regresa por sus fueros. En resumidas

» cuentas, podríamos definir a *Most Wanted* como una especie de *Underground* aderezado con la dosis adecuada de *Need For Speed: Hot Pursuit 2.*

Pero antes de explicar cómo se lo va a montar la poli para hacerte la vida imposible (y viceversa), analicemos el aspecto más importante del juego: los coches. O, mejor dicho, dejemos que sea Larry LaPierre, productor de EA Canadá, quien nos ponga en antecedentes. «Todavía no estoy en disposición de brindar una lista completa de los vehículos, pero sí puedo asegurar que *NFS: Most Wanted* ofrecerá una parrilla mucho más generosa que la de cualquier otra entrega de la saga *Need For Speed.* La selección abarca todo tipo de vehículos: *tuneados*, deportivos, supercoches, coches *muscle...*»

Esto cubre todas las necesidades en cuanto a potencia descontrolada, pero el incondicional medio de *Need For Speed* busca algo más. Exige, por ejemplo, libertad absoluta para abrir el capó y realizar los reglajes que le vengan en gana en el carburador, en el tanque de combustible y en los tubos de escape. Pero como estamos hablando del *Need For Speed* de la era *post-Undergound*, todas estas necesidades quedan cubiertas.

«La personalización es uno de los puntos fuertes de los últimos juegos de *Need For Speed*», comenta LaPierre. «El jugador dispondrá de más ajustes estéticos y mejoras mecánicas que en entregas anteriores.» En EA no han hecho oídos sordos a las críticas que llovieron sobre el sistema de modificación de *Underground 2*, mediante el cual las piezas más potentes no estaban disponibles hasta que el jugador completaba ciertas tareas que exigía la trama. En esta ocasión, el sistema, mucho más asequible, se reducirá a una simple cuestión pecuniaria.

Más intrigante si cabe resulta la afirmación de La Pierre, según la cual el sistema de personalización de *Most Wanted* será tan sofisticado que te permitirá elegir el coche que te apetezca, rehacerlo de pies a cabeza y acabar con una bestia capaz de superar a cualquier otro vehículo del juego. Todavía está por ver cómo demonios nos lo vamos a poder montar para transformar un minúsculo y humilde Corsa en un buga capaz de competir con un Subaru Impreza, pero la idea no deja de tener su miga. Tal y como comenta LaPierre, «la personalización juega un papel primordial en la experiencia global del juego. Mediante la personalización los jugadores podrán *tunear* sus coches y competir contra cualquier tipo de vehículo, hecho que redundará en estupendas rivalidades entre clases.»

A la hora de personalizar, el aspecto externo cobra gran importancia. Si quieres que todo el mundo, al verte pasar, diga «mira, ahí va el piloto más endiablado de la ciudad», no puedes ir al volante de una cafetera de esas que no quiere ni el chatarrero. La imagen lo es todo, y seguro que *Most Wanted* incluirá un montón de novedades en el apartado de las modificaciones visuales. De hecho, al igual que en *GTA San Andreas*, te permitirá cambiar de forma regular la apariencia de tu coche para que la bofia no pueda seguirte la pista.

Y ya que hablamos de la bofia, analicemos a los hombres de azul como se merecen. Porque aunque no haya imagen que nos resulte más odiosa que la de un poli redactando la infracción sobre un talón de multa, sabemos que sólo cumplen con su trabajo y que lo hacen *por nuestro bien.*

«Los policías de *NFS: Most Wanted* siempre están ahí», explica LaPierre. «Patrullan las calles en busca de corredores clandestinos. Son inteligentes. Su presencia abarcará desde el número de a pie hasta el "ojo en el cielo" que todo lo ve; cuando te detecten, tendrás que currártelo a lo grande para perderlos de vista.» De hecho, cuanto más aceleres o eches mano de todo tipo de triquiñuelas para dar esquinazo a la poli, mayor será tu puntuación de «se busca» y más empeño pondrá el cuerpo policial en acosarte.

Así pues, ¿por qué no limitarse a conducir como si en el asiento trasero viajara una ancianita a la que debes sacar a pasear? Evidentemente, con esta táctica la poli nos dejaría tranquilos, pero como de lo que se trata en *Most Wanted* es de hacerse con un nombre, y para hacerse con un nombre »

GAS A FONDO Los cuatro detalles más buscados del juego



CARRERAS MÁS RÁPIDAS
Corres de día y la poli está al loro de modo que, cuanto más rápido vayas, más probabilidades hay de que te persigan. El nuevo medidor de «calor» redundará en tensas experiencias.

MEJORES ESCENARIOS
A plena luz del día la mirada abarca mayores distancias; además, la costa este norteamericana se erige en escenario jugoso y variado como pocos.

MÁS PEGATINAS
El aspecto cobra más importancia que nunca en *Most Wanted.* Los niveles de personalización serán alucinantes y podrás emplearlos para dar esquinazo a la policía.

MOTORES MÁS GRANDES
Merced a las mejoras introducidas, podrás mantener siempre el mismo coche y *tunearlo* de tal modo que jamás deje de ser competitivo, ni siquiera contra los rivales más rápidos.

Tendrás que currártelo a lo grande para despistar a la policía



↑ «Atrevidos» y «urbanos» son adjetivos que casan a la perfección con estos circuitos.



↑ Con unos alerones considerables tu coche da el pego. He aquí uno en acero inoxidable.

Pericia al volante, genialidad en los cambios y buen provecho del rebufo de los rivales; tres claves para triunfar en este juego.

Ya no basta con ser el más rápido, ahora también hay que tener mala leche.

nada mejor que encabezar la lista de los más buscados, pues no te va a quedar más remedio que azuzar a los agentes del orden.

«Parte del desafío consistirá en tentar a la policía a que participe en el juego del gato y el ratón, pero sin llegar a extremos que pongan en peligro la partida», afirma LaPierre. «Por lo que a nosotros respecta, la clave radica en crear momentos que transmitan intensidad y realismo».

Aquí entran en juego los espectaculares escenarios abiertos de *Most Wanted*. Cada barrio se transforma en un circuito de competición único: desde atestados y angostos trazados urbanos hasta enormes autopistas de ocho carriles, pasando por sinuosas carreteras costeras. He aquí un juego que ha sido diseñado específicamente para facilitar las persecuciones policiales más adrenalíticas de la historia. «Es un mundo abierto envolvente plagado de calzadas laterales, autopistas, carreteras y callejones sin salida. El jugador deberá conocer cada entorno como la palma de su mano para poder burlar a las autoridades locales», remata un entusiasta LaPierre.

«Cuando empezamos a trabajar en este mundo, las persecuciones encabezaban nuestra lista de prioridades», continúa LaPierre. «Pretendíamos dotar al usuario de la posibilidad de sacar partido al mundo y brindarle cierta ventaja sobre los policías. El juego se prodigará en momentos de gran interacción, momentos que se han diseñado específicamente para impresionar a los polis de modo que les resulte harto difícil seguir al ritmo del jugador a lo largo y ancho de tan variado entorno.»



Ese camión que se divisa a lo lejos podría servirte para librarte de los polis.

Pongamos un ejemplo: al acercarnos a un camión tenemos dos opciones. O bien pasamos por debajo y dejamos que la bofia se decida a esquivarlo o a sufrir un aparatoso accidente, o bien colisionamos de modo que la carga caiga sobre la carretera y siembre el pánico entre nuestros perseguidores. También queda una tercera elección que pasa por pisar a fondo el acelerador y ver hasta dónde son capaces de seguirnos los agentes. LaPierre lo llama «persecución y evasión policial estratégica» mientras nuestras mentes alucinan con el potencial inherente a estas situaciones.

Y esto es sólo el principio de la diversión. Como en *Underground 1* y *2*, *NFS: Most*

Las persecuciones hacen subir la adrenalina a cualquiera

↑ No te preocupes, en el juego habrá más coches que aquí. Y no todos serán rojos.



↑ La bS correrá a cargo de gente de sobras conocida.

↑ ¿A alguien le apetece un donut tamaño XXXL?

COCHES RÁPIDOS, CURVAS PELIGROSAS

¿Quién es esa chica? Se parece a la Nikki inspirada en Kelly Brook de *Underground 2*, pero más atractiva. Y con mayor, digamos, «personalidad», a tenor de las capturas. Y, si la placa y las esposas no nos engañan, es una poli. Aunque a lo mejor le va el rollo dominación o las fiestecitas de disfraces. Lo cierto es que no sabemos quién es; tan sólo que participa en la trama del modo historia de *Most Wanted*. Escasean los detalles pero, por lo que hemos entendido del argumento, parece ser que «el guaperas de turno llega a la gran ciudad para probar fortuna; para ello se dedica a correr a toda pastilla y de forma harto peligrosa». Lo de siempre. Muy parecido a *Underground*, al menos por lo que respecta a la búsqueda de la fama. De ahí la importancia de la lista negra, una lista de pilotos famosos en la que debes ir escalando posiciones. Para ello tendrás que superar diversos desafíos y, por supuesto, dar trabajo a la policía. Todavía está por ver qué papel juega esta dama; tocamos madera porque participe, como mínimo, en alguna escena tórrida.

Wanted incluirá un completo modo historia en el que el personaje femenino principal será clavadito a una famosa estrella del mundo del espectáculo cuyo nombre aún no ha sido confirmado. El juego también incluirá una ingente cantidad de carreras y desafíos de conducción, un enorme mundo en tiempo real por el que competir y un novedoso sistema de conducción que recompensa a los pilotos que aprovechan el rebufo de los contrincantes y que saben sacar partido de los cambios de marchas (algo parecido al modo Drag Racing de *Underground*), con movimientos especiales tales como el Bullet Time al más puro estilo *Matrix*. Y no olvidemos que el entorno Xbox Live jugará también un importantísimo papel.

Semejante oferta hace pensar que nos encontramos ante el *Need For Speed* más adictivo de la historia. ¿Y quién mejor que LaPierre para poner la guinda a tan sabroso pastel? «Este juego se convertirá en el ejemplo más notorio del subgénero de las carreras ilegales. Los jugadores alucinarán con las persecuciones policiales que sacan el máximo partido posible del entorno, así como con los espectaculares gráficos.» *Most Wanted* debiera esquivar a los radares de la poli y llegar a Xbox perseguido por una cohorte de sirenas azules esta misma Navidad. Siempre y cuando no sufra un aparatoso accidente con el Ferrari de algún distribuidor, claro está...

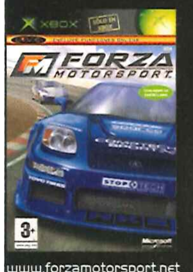
YO HE CONSTRUIDO ESTO. ¿CREES QUE PUEDES GANARME?



Sólo en Forza Motorsport™, tú eres el diseñador y el piloto. 200 coches de las mejores marcas. Un millón de combinaciones para tunearlo hasta conseguir la máquina perfecta. Daños y averías reales. Los mejores pilotos del mundo te esperan en tu casa con Xbox® Live™.

Haz que todos vean "el culito de tu coche" en el asfalto con Forza Motorsport™.

YOU ARE WHAT YOU RACE.



www.forzamotorsport.net

3+ www.pegi.info

Ferrari
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

Compite con los mejores pilotos del mundo en





it's good to play together

xbox.com/es





LIVE INCLUYE FUNCIONES ONLINE



E3 2005: El año en que nació Xbox 360

La presentación de las consolas de nueva generación fueron los únicos hitos de una feria de transición

La feria de Los Angeles conocida como E3 es el mayor escaparate del mundo de los videojuegos, el lugar donde toda la industria se reúne, desde presidentes de grandes productoras hasta empleados de tiendas. Es complicado cuantificar la gigantesca importancia que tiene para una compañía el causar una buena impresión durante estos días. A la feria acuden medios de comunicación de todo el mundo, que hablarán de lo que han visto y jugado a sus lectores, ejecutivos de grandes cadenas de tiendas, que decidirán en el futuro cuántas unidades de cada producto adquirirán y también llegan dependientes veteranos de esas mismas cadenas de tiendas, que pueden condicionar la decisión final de los compradores.

Teniendo en cuenta todo esto, resulta fácil de entender la importancia que puede tener una feria como esta para que un producto goce de una buena imagen antes de su lanzamiento, algo muy importante en una industria en la que crear expectación por lo que vendes es vital. Microsoft lo entendió muy bien hace dos años, cuando mostró un largo e impresionante vídeo de *Halo 2*. Por aquel entonces quedaba año y medio para que el juego saliera a la calle, no había demo jugable ni nada palpable al margen del propio vídeo, pero todo el mundo habló de él durante meses y sin duda se convirtió en lo más destacado de esa edición, fue el "E3 de *Halo 2*".

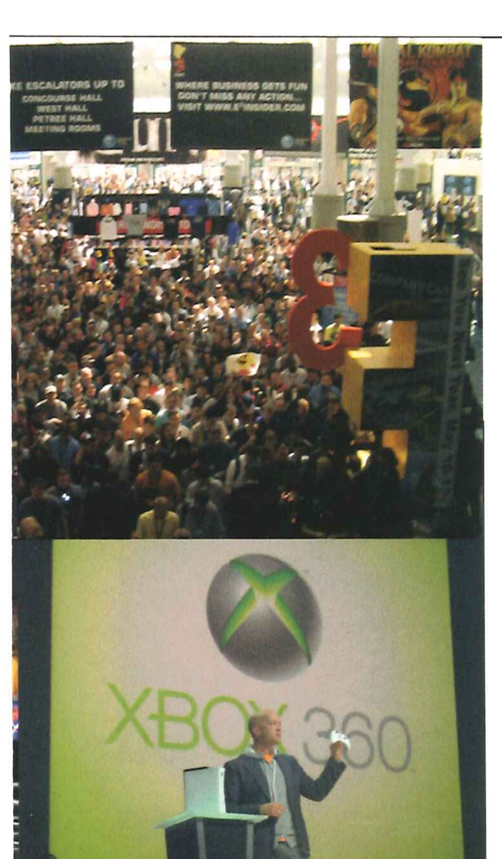
Para la edición 2005 había serias expectativas de que se convirtiera en el "E3 de Xbox 360" por diversas razones. Una nueva consola siempre genera una enorme expectación y además era bien sabido que el sistema se lanzaría a finales de año, por lo que esta edición de la feria era una gran oportunidad para generar enormes expectativas de cara a su lanzamiento. También estaba el hecho de que se sabía que era la única consola de nueva generación que estaría presente físicamente -y de forma jugable- en la feria, lo que era una ventaja definitiva.

Pero no se puede decir que Microsoft aprovechara la oportunidad, al menos no del todo. Hubo varios fallos que empañaron la presentación de la consola, entre ellos una falta de juegos que demostraran realmente que la nueva generación ya está aquí. De los juegos mostrados en público, excepto algunas honrosas excepciones, era difícil encontrar uno que fuera sobradamente superior a lo que ya había en el mercado en materia técnica. Afortunadamente, a puerta cerrada había algunas sorpresas guardadas en las manga, entre ellas *Gears of War*, un título auténticamente rompedor en cuanto a gráficos se refiere que sí marca un punto de inflexión.

Se echó de menos algo más de contenido, que la compañía dejara a todos con la boca abierta con sus juegos o que expusiera de forma más activa las nuevas posibilidades multijugador. Además, sobró autoconfianza: a veces es bueno dar una imagen, aunque sea apariencia, de cierta humildad, de decir cosas que uno se puede creer con sólo mirar la cara del interlocutor. No vale sólo con decir "esta consola es el mejor sistema de entretenimiento jamás creado" o "Xbox 360 tendrá 1000 millones de usuarios en todo el mundo", ese tipo de frases y otras similares que se dijeron sólo pueden ser probadas con el tiempo y además no las tiene que decir Microsoft, seréis vosotros, los usuarios, los que tendréis que hacerlo.

Xbox 360 es una consola tremendamente prometedora y Microsoft realizó un buen trabajo durante la feria en explicar (que no demostrar) algunas de sus características más importantes, especialmente en servicios Live y multijugador, aspectos en los que parece que el sistema brillará con luz propia. Pero muchos nos quedamos con las ganas de ver algunos de los juegos que queríamos paladear como *99 Nights*, de Tetsuya Mizuguchi, o *PGR3*, del que sólo se pudo ver un pequeño trailer que nos dejó con ganas de mucho más.

En cuanto al presente, Xbox no va a tener problemas de contenido a corto plazo, ya que están por llegar una buena cantidad de juegos muy interesantes. Pero tal y como cabría esperar, tampoco había nada que además de rompedor fuera exclusivo para la consola en la feria. La gran mayoría de los estudios internos de Microsoft Games está ya trabajando en el nuevo sistema, con la excepción de Rare y su *Conker*, por lo que el futuro a largo plazo puede no parecer tan brillante como el de Xbox 360, al menos si comparamos los catálogos mostrados para ambas máquinas en la feria. Sin embargo, el propio Tomonobu Itagaki lo dejaba claro en una reciente entrevista: «Me encanta la potencia de la nueva consola, pero pienso que todavía se le podría sacar mucho partido a la actual Xbox.»



Xbox: Muchos juegos, pocas estrellas

El catalogo de Xbox sigue ampliándose con interesantes novedades

Era difícil que, estando como estaba puesto todo el foco de atención en la presentación de Xbox 360 y de su catálogo de juegos, se prestase demasiada atención a los títulos para Xbox. Pero cierto es también que algo de culpa para que ello ocurriera lo tuvo el hecho de que, aunque es evidente que son muchos los juegos que nos esperan a lo largo del próximo año para ser disfrutados en la consola de Microsoft, prácticamente no hubo ningún bombazo ni ninguna "locomotora" tipo *Halo 2* que tirase del tren, por lo que en lo referente a Xbox la E3 quedó como una feria de transición en la que se mostraron muchos títulos, pero muy pocos verdaderamente impactantes. En cualquier caso, aquí os ofrecemos un repaso por los más interesantes, agrupados en función de la compañía que los edita. Como podéis comprobar, los próximos meses traerán consigo muy buenas noticias para Xbox.

2K GAMES

El nuevo sello de Take 2 aglutinó una muy variada selección de juegos, desde aquellos orientados a los más pequeños como *Charlie y la Fábrica de Chocolate* hasta títulos para los amantes de la acción pura y dura, sin olvidarse de los deportivos, continuando sagas como *NBA 2K* o *NHL 2K*. Para los amantes de los FPS, la secuela de *Serious Sam* será una buena opción para todos los que aprecien los títulos en los que sólo tienes que preocuparte de eliminar a todo lo que se mueva. *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* será una buena oportunidad de introducirse en el mundo del escritor H.M.Lovercraft.



Serious Sam II.

ATARI

Sin duda, el título estrella de este año para Atari es *Matrix: The Path of Neo*, un brillante juego de acción que a buen seguro resarcirá a todos los que se sintieron decepcionados con el anterior *Enter the Matrix*. Otro proyecto destacado es *Farenheit*, una auténtica aventura gráfica con toques cinematográficos y muy buenas ideas en su desarrollo e historia. La tripleta de juegos en Xbox se completa con *Timeshift*, un FPS que tiene como gran novedad el poder alterar el tiempo a tu voluntad, acelerando, reduciendo o incluso parando la acción, entre otras posibilidades muy al estilo del conocido *Blinx*, aunque con un contexto totalmente distinto.



Matrix: The Path of Neo.

KONAMI

Fiel a su reciente política de lanzamientos, la compañía editora de *Metal Gear Solid* no tuvo mucho que ofrecer para Xbox, tal y como ya nos tiene acostumbrados en los últimos años. Pero resulta destacable por inesperado el anuncio de que van a realizar una conversión de su nuevo *Castlevania: Curse of Darkness* para la consola de Microsoft, la primera vez que la decana saga estará presente en el sistema. Mencionaremos de pasada por su *a priori* no muy elevado interés otros juegos como *Crime Life Gang Wars, Frogger: Ancient Shadow, Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare* o *Karaoke Revolution Party*.



Castlevania: Curse of Darkness.

ELECTRONIC ARTS

Como siempre, EA tenía un stand grande, tremendamente llamativo y lleno de juegos que hicieron las delicias de todos los presentes. Por un lado estaba su habitual línea deportiva y sus juegos basados en grandes licencias como *Harry Potter y el Cáliz de Fuego, James Bond: Desde Rusia con Amor, Batman Begins, Marvel Nemesis o El Padrino*. También destacó la presencia de los juegos bélicos de acción con *Battlefield 2 y Medal of Honor: European Assault*. Pero lo mejor de la línea de EA lo puso Criterion, por un lado con su *Burnout: Revenge*, todavía más espectacular que su antecesor y por otro lado con *Black*, un impresionante FPS que va a redefinir el género gracias a algunas características totalmente novedosas, especialmente en materia gráfica y física. Un título que esperamos con muchas ganas.



Black.



Burnout: Revenge.

CAPCOM

La compañía japonesa estuvo más participativa que de costumbre en el catálogo de Xbox. Por un lado hay que mencionar sus dos *beat'em-up*: *BeatDown* y el nuevo *Final Fight*. Ambos juegos proponen un escenario de peleas callejeras en el que deberás desenvolverte con la fuerza de tus puños. Resulta muy remarcable la presencia de Capcom Classic Collection, un recopilatorio de 22 de los mejores juegos de la compañía en su historia, destacando auténticos clásicos como *Final Fight, Street Fighter 2, Mercs* o *Super Ghouls'n Ghosts*. Por último, hay que mencionar dos títulos más: *Without Warning*, un realista juego de acción en el que debes defenderte de un ataque terrorista utilizando diferentes personajes y *Darkwatch*, un FPS lleno de personalidad en el que encarnas a un vampiro intentado encontrar un remedio para su mal. Este último, por cierto, será distribuido en nuestro país por Ubisoft.



Final Fight Streetwise.



Without Warning.

ROCKSTAR GAMES

Rockstar tenía dos nuevos juegos que mostrar a los usuarios de Xbox aparte de la próxima versión de *San Andreas*. Uno de ellos es *The Warriors*, un título de acción callejera en el que tendrás que ganarte el respeto en unas calles atestadas de bandas. El otro es *Bully*, en el que con el estilo irónico que caracteriza al estudio, deberás controlar a un estudiante que tiene como máxima atormentar a alumnos y profesores de una escuela privada, un tema muy poco oportuno hoy en día en España y que sin duda causará polémica.



↑ *The Warriors.*



↑ *Bully.*

TECMO

Dos novedades traía consigo Tecmo para Xbox. Por un lado *Ninja Gaiden Black*, que es una nueva versión de *Ninja Gaiden* incluyendo todos los Hurricane Pack lanzados hasta la fecha, formando así una versión completa del juego. También estaba *Tecmo Classic Arcade*, una recopilación de algunas de las mejores recreativas lanzadas por la compañía en su historia.

ACTIVISION

La compañía norteamericana presentó en la feria una línea de juegos que combinaba licencias populares, como el juego basado en la película de *Los Cuatro Fantásticos*, con secuelas de algunos de sus títulos propios más destacados. *Call of Duty: Big Red One* supone una nueva oportunidad de sumergirte de lleno en la 2ª Guerra Mundial. *Tony Hawk's American Wasteland* es una vuelta de tuerca a la conocida mecánica de la saga. Por último, *Ultimate Spider-Man* fue una de las sorpresas del stand, con una buena combinación de gráficos *cel-shaded* cercanos al cómic y una gran jugabilidad.



↑ *Tony Hawk's American Wasteland.*



↑ *Ultimate Spider-Man.*

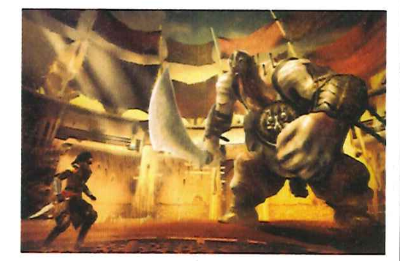
UBISOFT

En un momento crucial de la compañía, amenazada por una posible absorción por parte de Electronic Arts, Ubisoft apostó por utilizar sus franquicias más conocidas, además de su gran apuesta para esta temporada: la versión en videojuego del remake de *King Kong* a cargo de Peter Jackson, un título que promete sorprender a más de uno por su gran calidad, fruto del trabajo conjunto que están realizando los equipos de *Splinter Cell* y *Beyond Good & Evil*, con Michel Ancel como director y trabajando en estrecha colaboración con el propio Peter Jackson y su equipo. Además, para Xbox también estaba presente *FarCry: Instincts*, totalmente diferente de su versión para PC, y una nueva entrega de *Prince of Persia*, bautizada como *Kindred Blades*, que cerrará la trilogía iniciada con *Las Arenas del Tiempo*.

Otros juegos destacables fueron *187 Ride or Die, AND 1 Streetball, Blazing Angels: Squadrons of WWII, Tom Clancy's Ghost Recon 3* o *Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown*. También se anunció el desarrollo de una nueva entrega del recientemente lanzado con un gran éxito *Brothers in Arms*.




↑ *King Kong.*



↑ *Prince of Persia 3 Kindred Blades.*

EIDOS

Lara Croft era la gran protagonista en el stand de Eidos. *Tomb Raider: Legend* destacó por ser una "vuelta a los orígenes" de la cazadora de tesoros y demostró ser un juego sólido y con gran potencial. *Commandos: Strike Force*, de los españoles Pyro Studios, intentó hacer ver que puede aportar algo frente a la gran cantidad de FPS basados en la 2ª Guerra Mundial que ya hay. *Hitman: Blood Money* no aportaba, para bien o para mal, nada nuevo a la saga del Agente 47, todo lo contrario que con *Just Cause*, un original juego en el que debes encarnar a un agente de la C.I.A para derrocar a un gobierno de un pequeño país de la manera que veas más conveniente.



↑ *Tomb Raider: Legend.*



↑ *Just Cause.*

MAJESCO

Con un destacable stand, Majesco intentó dejar patente que aspira a convertirse en una compañía importante dentro del mundo de los videojuegos con la presentación de títulos que van a dar mucho que hablar. Aunque su presencia es más importante en software para portátiles, donde juega un papel muy destacado, para Xbox tenía preparado algunos títulos como el futurista *Aeon Flux*, el original *Jaws Unleashed* en el que manejabas a un enorme tiburón sediento de sangre humana y la adaptación de la película clásica *Taxi Driver*, un arriesgado experimento dado que la película original no se presta mucho a los elementos de acción.



↑ *Jaws Unleashed.*



↑ *Taxi Driver.*

MICROSOFT

Parece mentira, pero el único juego que Microsoft tenía propio para Xbox era *Conker: Live & Reloaded*, siendo el resto de su catálogo para PC y Xbox 360. Al margen de lo paradójico de la situación, el juego de Rare, que ya ha sido mostrado en numerosas ocasiones y en diferentes fases de desarrollo, presenta un gran aspecto desde todos los puntos de vista, tanto técnico como en lo que a jugabilidad se refiere.

MIDWAY

Al margen de *Blitz: The League*, un salvaje juego de fútbol americano sin reglas, Midway tiró de secuelas y nombres propios para conformar su línea para Xbox. *Gauntlet: Seven Sorrows* -con John Romero al frente- parece un título más que interesante para todos los que han disfrutado de juegos como *Baldur's Gate 2: Dark's Alliance*. *Mortal Kombat: Shaolin Monks* te permitirá visitar el mundo de *Mortal Kombat* desde otra perspectiva y para los amantes del terror vuelve *The Suffering*, con sus grandes dosis de acción y casquería.



↑ *The Suffering 2*

THQ

Otra de las compañías cuyo crecimiento le ha colocado en una posición de intentar disputarle el mercado a los más grandes. Entre algunas de sus novedades estaba la secuela de *Full Spectrum Warrior*, bautizada como *Ten Hammers*, con significativas mejoras frente al original o *Juiced*, un antiguo proyecto de carreras callejeras de la difunta Acclaim que ha sido mejorado y puesto al día. Pero lo mejor para Xbox de THQ es *Destroy All Humans!*, un gran juego lleno de diversión y originalidad que puede ser una de las grandes sorpresas de la temporada.



↑ *Full Spectrum Warrior Ten Hammers.*

»

LOCK'N LOAD

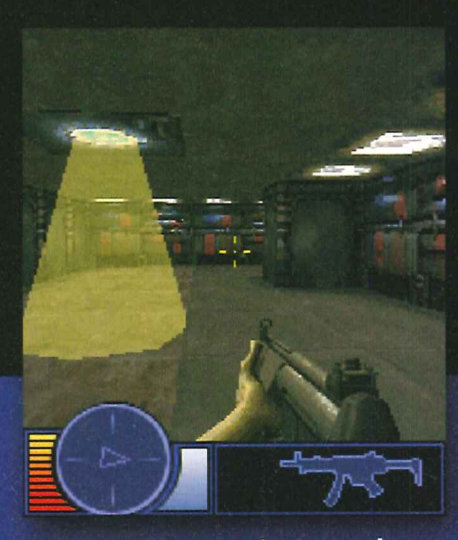
ESTÁS EN TERRITORIO DESCONOCIDO.

EL ENEMIGO ESTÁ AL ACECHO.

SOBREVIVIR ES TU ÚNICA ALTERNATIVA.



2D-Multijugador



3D-Monojugador



2D-Monojugador



El enemigo evoluciona, ¡deténlo a tiempo! accede a emoción > videojuegos

Synergenix Interactive es una empresa internacional destacada de desarrollo y publicación de juegos para terminales móviles. Otros juegos de Synergenix actualmente disponibles en Movistar/emoción son: Conflict: Vietnam, Fatal Arena 3D, Colin McRae™ Rally 04 y Joe's Treasure Quest 3D. www.synergenix.com

synergenix

SEGA

¿El regreso de Sega? Es uno de los temas paralelos que han surgido a raíz de esta feria. Hacía años que la compañía japonesa no levantaba tanto interés, aunque hay que reconocer a que esto se debe más a su variada oferta de nueva generación que a lo que tiene para la actual, que tampoco es desdeñable. Su título más destacado para Xbox fue Spartan *:Total Warrior*, un brillante juego de acción en donde deberás controlar a un soldado en medio de una gran batalla en época de los romanos. También estaba presente *Shadow: The Hedgegog*, que incorporaba cambios significativos con respecto a anteriores títulos como *Sonic Heroes*, aunque le falta un poco más de trabajo para optimizar el control y la cámara, algo caóticos.



↑ *Shadow: The Hedgegog*



↑ *Spartan: Total Warrior*

SNK PLAYMORE

La decana SNK se volcó con Xbox como plataforma para presentar las conversiones desde las recreativas de sus conocidos juegos 2D: *King of Fighters 94 Re-Bout, King of Fighters 02/03, King of Fighters Neowave, Samurai Shodown V y Metal Slug 4 y 5.* También se mostró la conversión de *King of Fighters: Maximum Impact*, la primera versión 3D de esta prolífica saga que se presenta en Xbox cargada de novedades.



↑ *KoF: Maximum Impact.*

LISTA COMPLETA DE JUEGOS PARA XBOX 360

Además de los juegos destacados en el reportaje, os ofrecemos una lista con los que actualmente están en desarrollo para Xbox 360, incluso aquellos que en estos momentos son meros proyectos y ni tan siquiera tienen un nombre definitivo:

RPGs
Blue Dragon
Dead or Alive Extreme Beach Volleyball 2
Fable 2
Jade Empire 2
Spore
The Urbz 2

SHOOTERS
Avalon
Battlefield: Modern Combat
Black
Call of Duty 2: Big Red One
Dark Sector
Dog Tag
Halo 3
House of the Dead
Killing Day
The Outfit
Project Delta
Psychopath
Turok
Wardevil: Unleash the Beast Within

DEPORTIVOS/LUCHA
Amped 3
College Hoops 2K6
FIFA Football 06
FIFA Street 2
Madden NFL 06
NBA 2K6
NBA Live 06
NHL 2K6
SSX 4
Tiger Woods PGA Tour 06
Tony Hawk's American Wasteland
Top Spin 2
Fighting
Killer Instinct III
Mortal Kombat 7
Virtua Fighter

Xbox 360: Ha nacido una estrella

El "bebe" de Microsoft viene con muchos panes bajo el brazo...

Lo cierto es que se esperaba un poco más de exposición pública de Xbox 360, pero quizás se pecó de exceso de optimismo, lo que tampoco es injustificado teniendo en cuenta que faltan apenas seis meses para el lanzamiento de la máquina. Con todo, aquí intentaremos dar una perspectiva general de los juegos que pudimos ver para la llamada "nueva generación", aunque ninguno de estos títulos funcionaba en la feria exactamente bajo Xbox 360, sino sobre estaciones de desarrollo, técnicamente inferiores a lo que se podrá ver en el hardware final.



99 NIGHTS

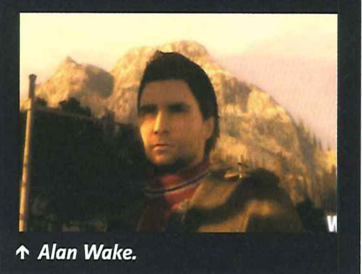
Lamentablemente, la nueva obra de Tetsuya Mitzuguchi en colaboración con los coreanos Phantagram no estuvo muy presente durante la feria, una pena dado el gran potencial técnico que desplegó en el breve trailer que se mostró y que dejó a todos los asistentes con ganas de más. Miles de unidades altamente detalladas por pantalla, gran cantidad de efectos y un estilo de juego similar al de los conocidos *Dinasty Warriors* son algunas de las características de una de las puntas de lanza del software japonés para Xbox 360.



↑ *99 Nights.*

ALAN WAKE

De los creadores de *Max Payne, Alan Wake* es un thriller psicológico en donde deberás enfrentarte a una oscura amenaza que se cierne sobre la humanidad. Además de unos gráficos muy elaborados, este juego tiene algunos efectos de iluminación impresionantes y un sistema climatológico apabullante, con formación de nubes, cambios climáticos y ciclos de día y noche como nunca antes se habían visto en un videojuego.



↑ *Alan Wake.*

CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS

Una de la variadas apuestas de Sega por Xbox 360 es este título, lleno de sangre. Desarrollado por Monolith, este juego de terror psicológico en primera persona te pondrá en el papel de un cazador de psicópatas asesinos. Algunos de sus elementos más destacables son la animación y el motor físico, que te permitirá coger una gran variedad de objetos para usarlos como armas.



↑ *Condemned: Criminal Origins.*

VIVENDI

Una de las mayores atracciones del stand de Vivendi fue *Starcraft: Ghost*, que pese a sus numerosos retrasos parece que ya está en su recta final y tiene un aspecto excelente; muy pronto vamos a poder disfrutar de él. *50 Cent: Bulletproof* combina la popularidad del cantante con la acción de ese submundo de bandas callejeras. Por último, *Scarface* es otra apuesta por llevar un clásico de la historia del cine al videojuego, centrándose más en la acción y en la lucha entre mafias que sirve de contexto de la película.



50 Cent: Bulletproof.

MISCELÁNEA

Algunos juegos no estaban bajo el paraguas de grandes compañías, pero sería injusto no mencionarlos porque entre ellos hay apuestas de notable calidad. Por un lado está *Stubbs The Zombie*, que parte con la poco común premisa de tener como protagonista a un zombie cuya misión es destruir una ciudad. El engine de *Halo* sirve para dar forma a una original aventura que además está provista de una historia elaborada y chocante.

También hay que mencionar a *Kingdom Under Fire: Heroes*, la secuela de *Crusaders*, que no sólo conserva el gran aspecto gráfico que tenía su antecesor, sino que además incorpora numerosas novedades que a buen seguro serán del gusto de los admiradores del anterior título de Phantagram.



Kingdom Under Fire: Heroes.

DEAD OR ALIVE 4

Según su creador, el líder de Team Ninja, Tomonobu Itagaki, el juego está a un 15% de su desarrollo, lo que ya le valía para demostrar algunos entornos bastante elaborados y detalles gráficos a destacar como el pelo de una de las nuevas luchadoras. Será uno de los juegos que salgan con la máquina si todo va según lo previsto. Aunque aún está en una fase muy temprana, los aficionados a los juegos de lucha van a tener otro título fetiche.



Dead or Alive 4.

DEAD RISING

Desarrollado por Capcom y mostrado sólo en forma de vídeo, lo que más brilla de este juego es su mezcla de acción y humor negro. Decenas y decenas de zombies aparecen en pantalla dispuestos a ser machacados por tu personaje de las más variopintas formas; prepárate porque la cacería va a ser importante. El motor físico permitía jugar con los cuerpos y los objetos en pantalla para dar lugar a una interminable sucesión de inesperadas y salvajes formas de acabar con tus enemigos.



Dead Rising.

FINAL FANTASY XI

Anunciado a bombo y platillo durante el evento que celebró Microsoft previamente antes de la feria, más que lo que es el juego en sí, que ya tiene sus años y no presenta ostensibles mejoras gráficas, lo importante fue certificar que Square Enix está interesada en desarrollar juegos para Xbox 360, algo importante de cara a que la consola cale en el público japonés. Una muy buena noticia que agradecen todos los usuarios de Xbox.



Final Fantasy XI.

FRAME CITY KILLER

Extraña apuesta por parte de Namco a la que habrá que seguirle la pista porque parece que será un juego muy prometedor. En el vídeo mostrado el juego parecía una especie de *GTA* con plena libertad de acción. Su estado de desarrollo es muy temprano, lo que quedaba patente con la deficitaria animación, pero era muy interesante ver la riqueza de los entornos y la cantidad de personas que se mostraban por pantalla, creando unos escenarios urbanos de gran realismo.



Frame City Killer.

HUXLEY

Los coreanos Webzen fueron una de las compañías revelación de la feria. En realidad, es una de las empresas más importantes de Corea del Sur y en este E3 intentaron dejar clara su condición como un nuevo actor a tener en cuenta en esta generación. Uno de sus títulos ya está confirmado para Xbox 360, se trata de *Huxley*, un juego multijugador masivo de acción que destaca por sus ricos entornos y por el gran número de jugadores que puede albergar en una partida



Huxley.

FULL AUTO

Otro llamativo título bajo el paraguas de Sega. Gráficamente no parece gran cosa mirando sólo capturas, pero gana mucho cuando se observa en movimiento. Es un juego de carreras en el que los coches están dotados de todo tipo de armas. Lo más impresionante era ver los efectos físicos ya que cualquier elemento del decorado era susceptible de volar por los aires o ser deformado o arrancado. Era impresionante ver cómo te podías abrir nuevos caminos en el "circuito" derribando edificios enteros o saltando sobre coches estacionados en la calle.



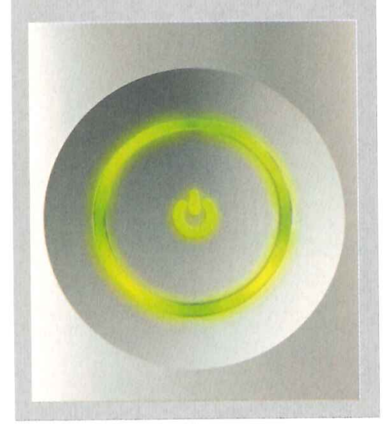
Full Auto.

CARRERAS

- Burnout: Revenge
- Crazy Taxi
- Forza Motorsport 2
- MotoGP 4
- Need for Speed Most Wanted
- Project Gotham Racing 3
- Sega Rally
- Test Drive Unlimited

ACCIÓN

- 2 Days to Vegas
- 6GUN II
- Afterburner
- Banjo Kazooie
- Battle Angel
- Chrome Hounds
- Dead or Alive: Code Chronos
- Dead Rising
- Demonik
- Dirty Harry
- Harry Potter and the Goblet of Fire
- Indiana Jones
- James Bond: From Russia With Love
- Metronome
- Ninja Gaiden 2
- Possession
- Scarface: The World is Yours
- Secret Service
- ShadowClan
- Sonic
- Splinter Cell 4
- Stranglehold
- The Darkness
- Tomb Raider: Legend
- Too Human Parte 1
- Too Human Parte 2
- Too Human Parte 3
- True Crime 2: Streets of Hong Kong
- Ultimate Spider-Man



LOST ODYSSEY

Apenas se mostró nada del primer juego del creador de *Final Fantasy*, Hideo Sakaguchi, para Xbox 360. Pese a todo, en varias entrevistas que concedió a lo largo de la feria explicó a grandes rasgos algunas características de su obra. El protagonista tiene 1000 años y ha visto pasar generaciones enteras, amigos, amantes, imperios... La historia pretende centrase por encima de todo en los sentimientos de los protagonistas y sus relaciones, pero de una forma totalmente distinta a lo ya visto en otros RPGs japoneses.

EA NUEVA GENERACIÓN

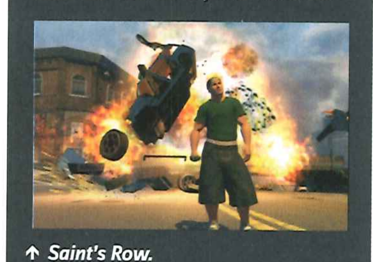
EA era una de las compañías que más ofertas para nueva generación ofrecía. Por un lado estaba *Need for Speed Most Wanted* (ver reportaje en este mismo número), una puesta al día del conocido juego de coches con unos gráficos bastante realistas. También por realismo destacaron las nuevas ofertas deportivas que aparecerán con Xbox 360. Las nuevas versiones de juegos deportivos de nueva generación incluyen personajes mejor modelados, con elaboradas animaciones faciales y una mayor gama de animaciones, lo que aumentaba el realismo visual. Además, la compañía prepara toda una serie de versiones de algunos de sus juegos actualmente en desarrollo como *El Padrino, Black o Battlefield 2*



↑ *El Padrino.*

SAINT'S ROW

El *GTA* de Xbox 360, o al menos así lo parece. La idea parece ser la de coger los elementos del juego de Rockstar y multiplicarlos lo máximo posible. Unos gráficos más detallados, plena libertad de acción, múltiples actividades para "conquistar" zonas de la ciudad como la prostitución, la venta de drogas, los asesinatos selectivos... Efectos físicos realistas, más armas y más violencia.



↑ *Saint's Row.*

PERFECT DARK ZERO

Mostrado a puerta cerrada, los miembros de Rare que nos atendieron lo primero que dijeron era que al juego le quedaba mucho trabajo gráfico tanto por no tener todavía el *kit* de desarrollo final como por el hecho de que se querían concentrar en el contenido antes de pasar a los adornos gráficos. Lo cierto es que a raíz de esa presentación, pocos juegos pueden presumir de tantas opciones, modos de juego y detalles para multijugador como este título.



↑ *Perfect Dark Zero.*

QUAKE IV

Salvaje, extremo y visualmente muy atractivo. *Quake IV* fue otro de los juegos mostrados para PC cuyo aspecto para Xbox 360 promete ser "idéntico". Después de *Doom 3*, es ahora la cuarta parte de la saga *Quake* la que le saca brillo al motor y muestra su verdadero potencial, con un mayor grado de detalle y unos escenarios más amplios y abiertos, que además darán superior cabida al aspecto multijugador.



↑ *Quake IV.*

KAMEO: ELEMENTS OF POWER

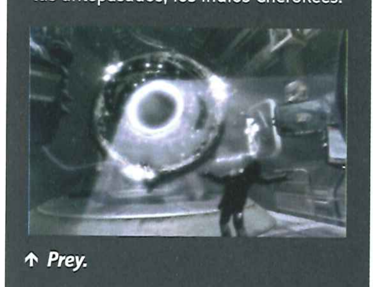
Después de tanto tiempo, *Kameo* parece que por fin ha encontrado su sitio en Xbox 360 y presenta ya un aspecto casi final. Sus gráficos consiguen recrear a la perfección la sensación de estar en una aventura de cuento de hadas. Sólo se echó de menos el poder jugarlo.



↑ *Kameo: Elements Power.*

PREY

Aunque sólo se mostró en formato de vídeo y en versión PC, sus responsables aseguran que la versión para Xbox 360 será idéntica. Se trata de un FPS con un importante componente de historia y unos gráficos espectaculares, en donde deberás impedir la destrucción de la tierra a manos de unos alienígenas usando los poderes espirituales de tus antepasados, los indios Cherokees.



↑ *Prey.*

UNREAL TOURNAMENT 2007

Todavía queda mucho para ver el nuevo *Unreal Tournament* corriendo en los circuitos de Xbox 360, pero su presencia ya está confirmada por Midway, por lo que en teoría habrá una conversión. Fue una de las demostraciones gráficas más impresionantes de la feria y si la consola de Microsoft llega a ese nivel realmente se puede dar por justificada la nueva generación.



↑ *Unreal Tournament 2007.*

SEGA NUEVA GENERACIÓN

Sega fue una de las compañías que más activas se mostró en el campo de la nueva generación. Pero no se contentó con ser el estudio que más hizo en público por Xbox 360 con dos demos jugables, sino que a puertas cerradas mostraron varios vídeos en tiempo real de algunos de los nombres más ilustres de la compañía: *Afterburner*, *Virtua Fighters*, *Sonic* y *The House of Dead*. Eran demostraciones técnicas, pero es más que probable que acaben siendo nuevos juegos para disfrutar en Xbox 360 y parecen realmente prometedores.

THE ELDER SCROLLS: OBLIVION

Aunque demostrado para PC, los chicos de Bethesda aseguran que en esta ocasión no habrá desfase técnico entre las versiones de ordenador y consola, por lo que serán idénticas. Con esta buena noticia, hay que decir que *Oblivion* parece toda una revolución en lo que es el género de los RPG. No sólo cuenta con unos gráficos de ensueño, un motor físico a la altura y toda la libertad que ya se podía experimentar en *Morrowind*, sino que además está plagado de ideas y posibilidades en cuanto a IA, interacción con los NPCs y escala del mundo, que lo colocan en una posición destacada entre los títulos que hay que tener en cuenta.



↑ *The Elder Scrolls: Oblivion.*

GEARS OF WAR

Sin lugar a dudas, el juego de la consola y uno de los grandes títulos de la feria, aunque el hecho de que sólo se mostrara a puerta cerrada le restó cierto impacto. Desarrollado en exclusiva para Xbox con el *Unreal Engine 3*, era el título que realmente nos hacía ver la gran diferencia que se puede alcanzar con una máquina de nueva generación. Se trata de un juego de acción futurista que combina elementos tácticos con la acción pura y dura en un clima de enfrentamiento contra una invasión alienígena. Gana mérito por el hecho de que no era sólo un vídeo, sino que la presentación era con una demo en tiempo real manejada por los miembros del estudio.



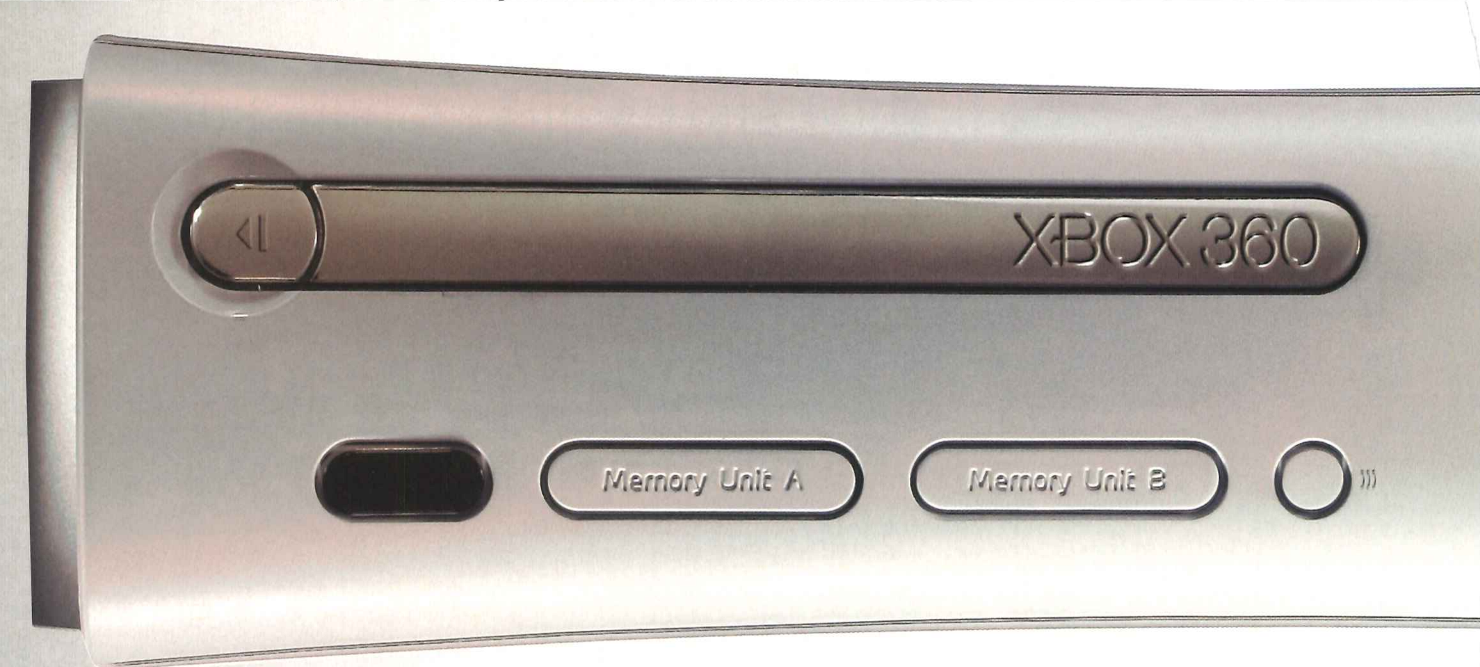
↑ *Gears of War.*

TOM CLANCY'S GHOST RECON 3

Otro de los juegos "públicos" que conseguía convencer plenamente de que se trataba de un juego de nueva generación. El realismo de sus entornos, gracias a las nuevas posibilidades de iluminación, sirven para aumentar el realismo de este juego de acción táctica en el que tendrás que hacer frente a una amenaza terrorista. Por cierto, que aunque no sea un detalle muy comentado, esta versión está siendo realizada por un estudio español de Ubi afincado en Barcelona.

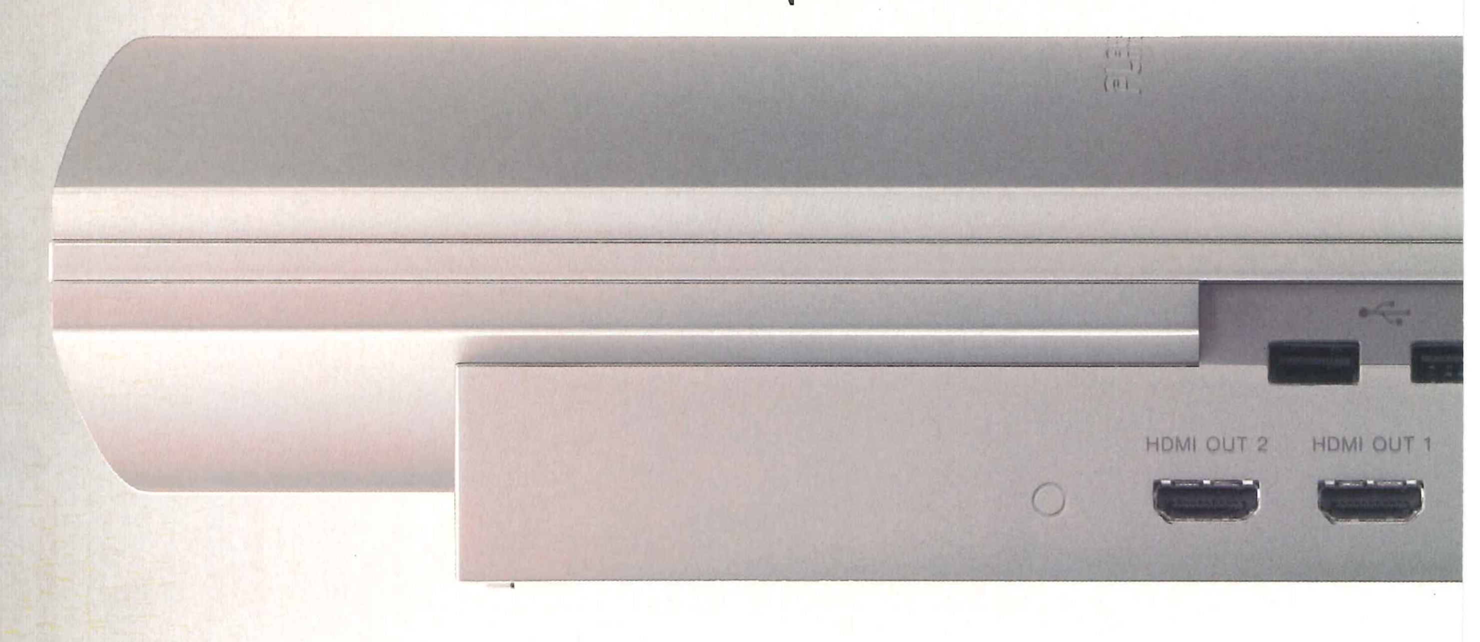


↑ *Tom Clancy's Ghost Recon 3.*



¿Cuál es más

La verdad está aquí dentro...

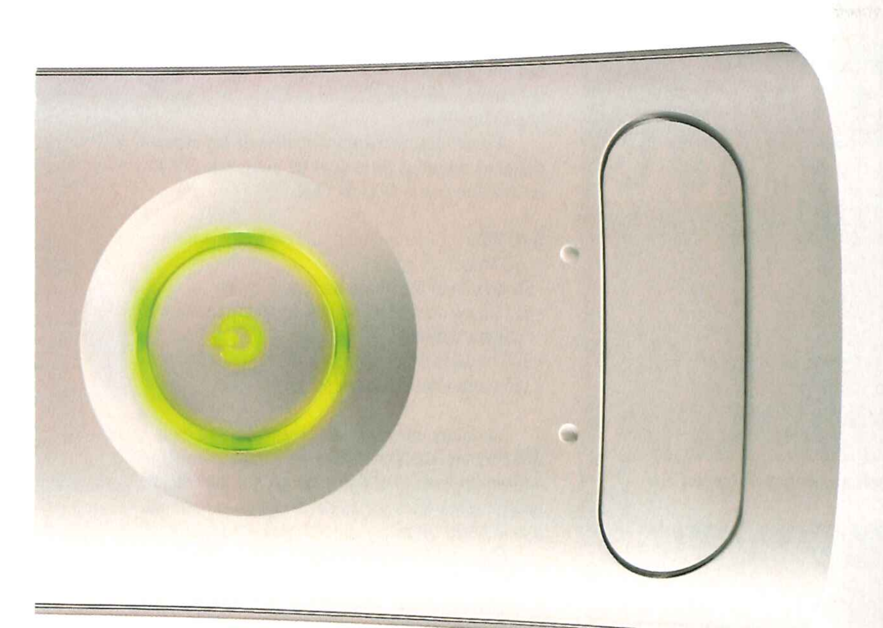


Han pasado ya bastantes semanas desde que tanto Microsoft como Sony presentaron sus nuevas consolas en la feria E3 de Los Ángeles, pero la polémica acerca de cuál de las dos máquinas es más potente todavía no ha cesado. Es verdad que Sony hizo una excelente presentación de su máquina, que consiguió engatusar a los asistentes al acto y que derivó en que la impresión que se transmitió al público fue justo la que la compañía japonesa quería, pero ¿es realmente Playstation 3 tan potente como Sony afirmó? En realidad, sólo tuvieron que pasar unos pocos días para que la conmoción lograda en el E3 comenzara a desvanecerse, sobre todo en cuanto se supo que el famoso vídeo de *Killzone 2* era una secuencia renderizada (y no una escena del propio juego), y aún más cuando el propio fabricante del chip gráfico de la consola de Sony confesó que éste no estaba aún terminado, por lo que todo lo que se mostró en la feria de Los Ángeles no eran en realidad juegos funcionando en una Playstation 3. Y todos sabemos que no sería ésta la primera vez que una consola acabase teniendo unas prestaciones -y unos juegos- muy inferiores a los anunciados a bombo y platillo en un primer momento...

Es cierto que Microsoft pudo hacer una presentación mucho más efectiva e impactante de su consola, y que se dejó ganar la partida incluso cuando "jugaba en casa", pero eso no echa por tierra una certeza: Xbox 360 es toda una

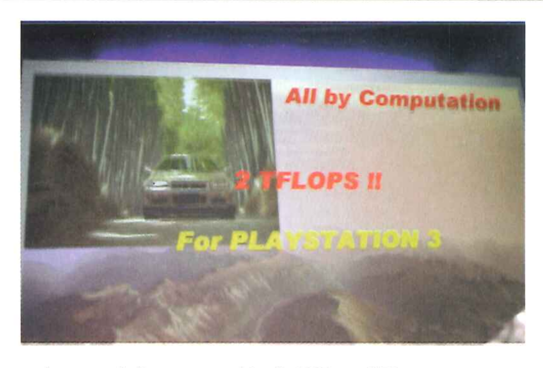


→ J. Allard durante la presentación de Xbox 360 en el E3.



potente?





↑ Imagen de la presentación de PS3 en el E3.

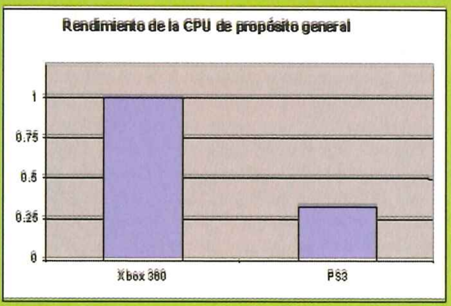
realidad, su lanzamiento está a la vuelta de la esquina y los juegos que se mostraron en la feria son también reales y su desarrollo se está ultimando en estos momentos. De hecho, al parecer serán incluso mejores de lo que en la E3 se pudo ver, ya que por lo visto lo que se enseñó estaba por debajo de las capacidades reales de la consola.

En cualquier caso, y más allá de los opiniones subjetivas y de los shows circenses que se puedan montar para convencer al público de que tu máquina es la mejor, el hardware es el hardware, y por tanto lo conveniente es analizarlo, y eso es lo que vamos a hacer en las siguientes páginas. Somos conscientes de que este articulo es un poco "denso" y tal vez resulte un poco complejo para los profanos en la materia, pero es la única forma real de comparar las dos máquinas y extraer conclusiones válidas. Así que, entremos en materia...

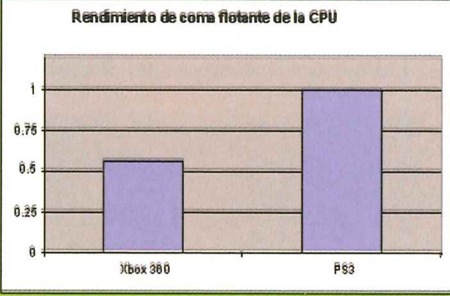
RENDIMIENTO COMPARATIVO

Estos son algunos de los aspectos más significativos para medir el rendimiento de una consola:

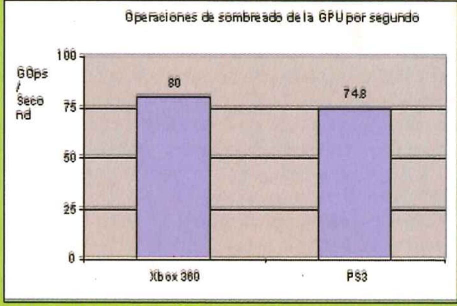
- **Rendimiento de la Unidad Central de Procesamiento (CPU).**
  La arquitectura de la CPU de Xbox 360 tiene el triple de potencia de procesamiento general que el procesador de PS3 (el denominado Cell).
- **Rendimiento de la Unidad de Procesamiento Gráfico (GPU).**
  El diseño de la GPU de Xbox 360 es más flexible y tiene más potencia de procesamiento que la GPU de PS3.
- **Ancho de banda del sistema de memoria.**
  El ancho de banda del sistema de memoria de Xbox 360 es cinco veces superior al de PS3.



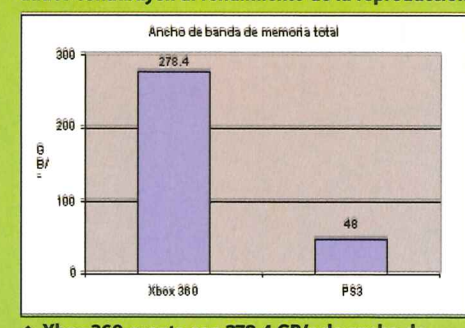
↑ **La CPU de Xbox 360 tiene más potencia de procesamiento general porque cuenta con tres núcleos generales, mientras que el Cell solo tiene uno.**



↑ **La supuesta ventaja del Cell se encuentra en el procesamiento total de coma flotante, realizado a través de sus siete procesadores DSP.**



↑ **La GPU de Xbox 360 tiene más potencia de procesamiento que la de PS3. Sus innovadoras funcionalidades contribuyen al rendimiento de la reproducción.**



↑ **Xbox 360 cuenta con 278,4 GB/s de ancho de banda del sistema de memoria. PS3 tiene menos de una quinta parte de lo que tiene Xbox 360 (48 GB/s).**

ANÁLISIS PORMENORIZADO DE LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

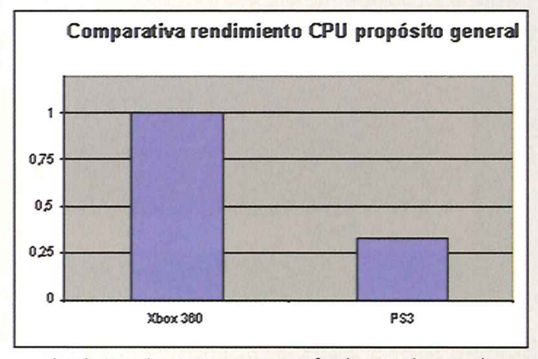
CPU

El procesador de Xbox 360 ha sido diseñado para que los desarrolladores de juegos tengan la potencia que necesitan en un formato fácil de usar. El procesador o Cell de PS3 tiene una gran capacidad de procesamiento total de coma flotante, cuyo uso en los juegos es limitado. Por otra parte, Xbox 360 cuenta con tres procesadores de CPU de cómputo general, mientras que el Cell solo tiene uno.

La mayoría de los códigos de los juegos son una mezcla de operaciones de enteros, comas flotantes y vectores, con muchas ramificaciones y accesos aleatorios a la memoria. Las CPU generales con memoria cache, predicción de ramificaciones y unidad vectorial son las que mejor manejan este tipo de código.

Los siete DSP del Cell (lo que Sony llama SPE) no tienen cache, acceso directo a la memoria ni predicción de ramificaciones, y sí un conjunto de instrucciones distinto de la CPU central de PS3. No están diseñados para los procesos de cómputo general, ni son eficientes en dicho sentido. Los DSP no son apropiados para la programación de juegos.

Los CPU de Xbox 360 tienen potencia de procesamiento vectorial en cada núcleo de la CPU. Cada procesador de Xbox 360 tiene 128 registros vectoriales por thread de hardware, con una instrucción por punto y una memoria cache L2 compartida de 1 MB. La potencia de procesamiento vectorial del Cell se encuentra principalmente en los siete DSP.

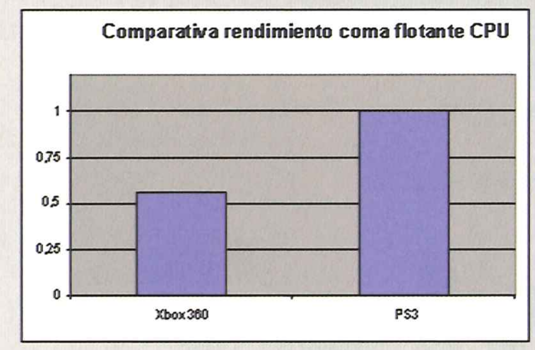


Las instrucciones por punto son fundamentales para los juegos porque se usan en las matemáticas tridimensionales para calcular longitudes vectoriales, proyecciones, transformaciones y mucho más. La CPU de Xbox 360 tiene una instrucción por punto, mientras que las demás CPU, como el Cell, deben emular un punto mediante múltiples instrucciones.

Las operaciones de procesamiento en coma flotante del Cell se realizan en sus siete procesadores DSP. Puesto que el procesamiento geométrico se traslada a la GPU, la necesidad de realizar operaciones de procesamiento en coma flotante y otra programación del tipo de DSP en los juegos se ha reducido drásticamente.

Al igual que con el Emotion Engine de PS2, sin cache L2, el Cell ha sido diseñado para un tipo de programación de juegos que representa un porcentaje mínimo del tiempo de procesamiento.

La CPU de Sony es para un entorno en que el 12,5% del trabajo sea de procesos de cómputo general y el 87,5% de cálculos



del DSP. Este tipo de mezcla tiene sentido en la reproducción de vídeo o en el análisis en red de formas de onda, pero no en los juegos. De hecho, al analizar los juegos reales, encontramos casi una distribución opuesta entre necesidades de procesos de cómputo general y cálculos de DSP. Un porcentaje relativamente reducido de instrucciones son, de hecho, de coma flotante. De las instrucciones de coma flotante, muy pocas implican el procesamiento de cadenas continuas de números. En su lugar, se usan en tareas como la inteligencia artificial y el *path-finding*, que requieren acceso aleatorio a la memoria y a las ramificaciones, algo para lo que los DSP no están indicados.

Según las medidas obtenidas al ejecutar juegos de nueva generación, solo entre el 10 y el 30% de las instrucciones son de coma flotante. El resto son de carga, almacenamiento, operaciones por enteros, ramificaciones, etc. Incluso menos de las instrucciones ejecutadas son de coma flotante, probablemente entre el 5 y el 10%. El Cell está optimizado para el procesamiento en coma flotante, con un 87,5% de sus núcleos aptos para ello y para nada más.

Los programadores de juegos no desean repartir el código por ocho procesadores, sobre todo cuando siete de ellos son poco aptos para los procesos de cómputo general. Resulta extremadamente difícil repartir el código de un juego de forma uniforme en ocho procesadores.

GPU

Incluso pasando por alto las limitaciones de ancho de banda, la GPU de PS3 no es tan potente como la de Xbox 360.

A continuación figuran algunas de las especificaciones extraídas de la nota de prensa de Sony en relación con la GPU de PS3.

GPU RSX
- 550 MHz
- Shaders de vértice / píxeles independientes
- 51.000 millones de puntos por segundo (rendimiento total del sistema)
- 300 millones de transistores
- 136 operaciones de shader por reloj

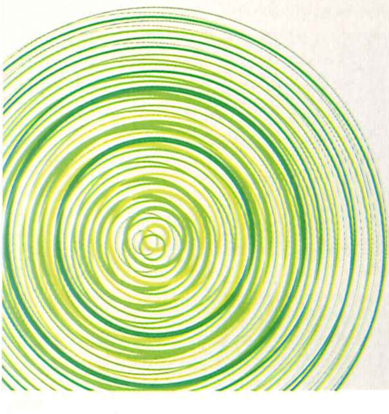
Las cifras interesantes del rendimiento de la ALU son sus 51.000 millones de puntos por segundo (rendimiento total del sistema), sus 300 millones de transistores y más del doble de la potencia que la 6800 Ultra.

Sus 51.000 millones de puntos por ciclo se enumeraron en una presentación resumida sobre el rendimiento total del sistema gráfico y aparentemente incluyen el procesador Cell. Los cálculos de Sony parecen asumir que el Cell puede realizar un punto por ciclo por DSP, a pesar de no contar con una instrucción por punto.

Según Sony, 7 puntos por ciclo * 3,2 GHz = 22.400 millones de puntos por segundo para la CPU. Esto es, 51.000 - 224.000 = 28.600 millones de puntos por segundo para la GPU. Y con 28.600 millones de puntos por seg. / 550 MHz = 52.000 millones de operaciones ALU de la GPU por reloj.

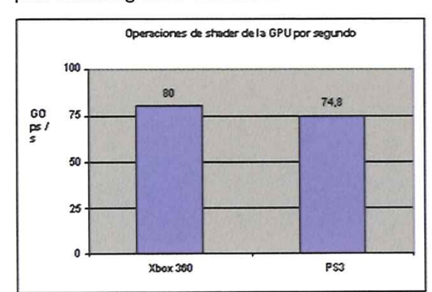
Es importante observar que si las ALU del RSX son similares a las ALU de la GeForce 6800, entonces funcionan en vector4, mientras que las ALU de la GPU de Xbox 360 funcionan en vector5. El rendimiento total programable en coma flotante de la GPU de PS3 sería de 52 operaciones ALU * 4 flotantes por operación *2 (madd) * 550 MHz = 228,8 GFLOPS, menos que en Xbox 360, con sus 48 operaciones ALU * 5 flotantes por operación * 2 (madd) * 500 MHz = 240 GFLOPS.





Siendo ligeramente superior el número de transistores de la GPU de Xbox 360 (330 millones) no es sorprendente que el número total de GFLOPS programables sea muy similar.

PS3 tiene los 7 DSP adicionales en el Cell para añadir más operaciones de punto flotante para la reproducción gráfica, pero los tres núcleos de cómputo general de Xbox 360 con D3D específico e instrucciones por punto están mucho más preparados para cálculos gráficos auténticos.





El 6800 Ultra tiene 16 pypes píxeles y 6 pypes de vértices, y funciona a 400 MHz. Puesto que el RSX es dos veces mejor que una 6800 Ultra y dada la mayor frecuencia del RSX, se puede calcular en líneas generales que tendrá 24 pypes de sombreado por píxeles y 4 por vértices (menos pypes de sombreado por vértice puesto que el DSP del Cell se encarga de cierto sombreado por vértices). Si el GPU de la PS3 mantiene la arquitectura compartida de sombreado por píxeles de la 6800 anunciada en la nota de prensa de Sony, se obtendrían 24 pypes de píxeles * 2 partidos por pype + 4 pypes de vértice = 52 punto por reloj en la GPU.

Si el RSX sigue los pasos de la 6800 Ultra, tendrá 24 muestras de texturas, pero al usarse ocupan un spot de ALU, de modo que en la práctica la GPU de PS3 es menos impresionante. Incluso aunque logre separar la recuperación de texturas del ALU compartido, de todos modos no tendrá suficiente ancho de banda para recuperar las texturas.

Para las operaciones de sombreado por reloj, Sony cuenta probablemente cada pype de píxeles como cuatro operaciones ALU (vector+escalar compartido) y una operación de textura por pype de píxeles y 4 operaciones escalares por cada pype vectorial, para un total de 24 * (4 + 1) + (4*4) = 136 operaciones por ciclo o 136 * 550 = 74.8 GOps por segundo.

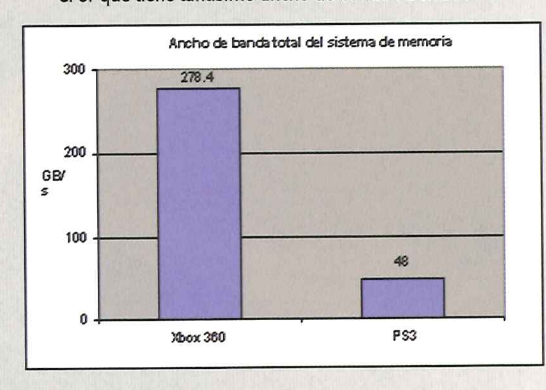
Dado el diseño equilibrado y multitarea de la GPU de Xbox 360, no se pueden comparar ambos sistemas en cuanto a sus operaciones de sombreado por reloj. No obstante, la GPU de Xbox 360 puede hacer 48 operaciones ALU (cada una, una operación escalar y de vector4 por reloj), 16 recuperaciones de texturas, 32 operaciones de flujo de control y 16 operaciones de recuperación de vértices programables con teselado por reloj para un total de 48*2 + 16 + 32 + 16 = 160 operaciones por ciclo o 160 * 500 = 80 GOps por segundo.

En general, el equilibrio automático de cargas de sombreado, funcionalidades de exportación de memoria, recuperación programable de vértices, teselado triangular programable, recuperación superior de texturas en el sombreado de vértices y otras funcionalidades superiores al modelo de sombreado 3.0 de la GPU de Xbox 360, también deberían contribuir a su rendimiento global de reproducción.

Ancho de banda

PS3 tiene 22,4 GB/s de ancho de banda GDDR3 y 25,6 GB/s de ancho de banda RDRAM, para ofrecer un ancho de banda total de 48 GB/s, mientras que Xbox 360 tiene 22,4 GB/s de ancho de banda GDDR3 y 256 GB/s de ancho de banda EDRAM, para ofrecer un ancho de banda total de 278,4 GB/s.

¿Por qué tiene tantísimo ancho de banda Xbox 360?



Incluso los cálculos más sencillos revelan que el buffer de cuadros consume una gran cantidad de ancho de banda. Por ejemplo, con una reproducción sencilla de color y *Z testing* a 550 MHz, solo el buffer de cuadros requiere 52,8 GB/s a 8 píxeles por reloj. El ancho de banda de memoria de PS3 es insuficiente para mantener la velocidad pico de reproducción de la GPU, incluso sin recuperación de texturas y vértices.

PS3 utiliza compresión Z y de color para intentar compensar la falta de ancho de banda de memoria. El problema de la compresión Z y de color es que la compresión se daña al reproducir escenas en 3D de nueva generación.

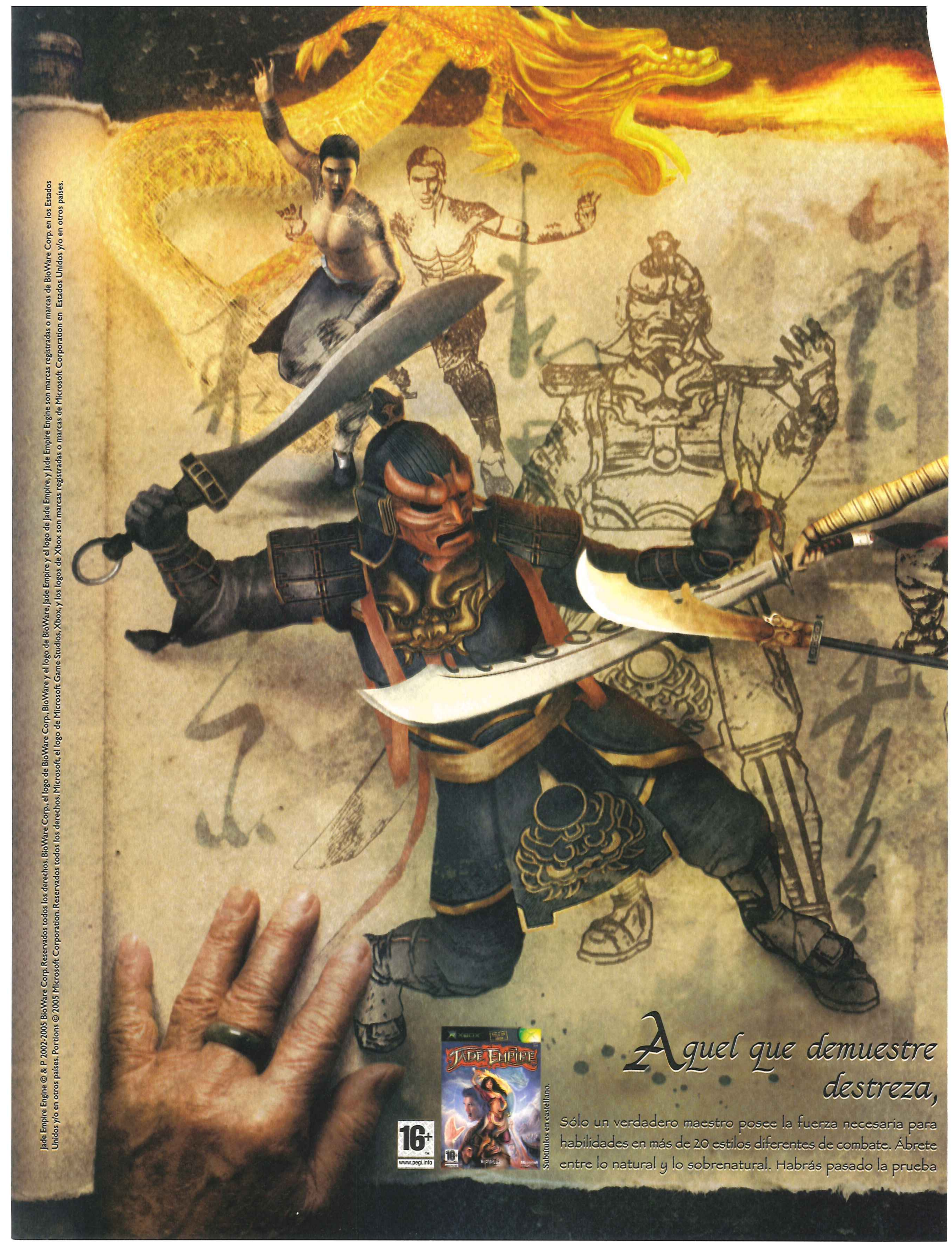
El HDR, el canal alfa y el sombreado de bordes precisan incluso más ancho de banda. Por ese motivo, Xbox 360 tiene 256 GB/s de ancho de banda reservados solo para el buffer de cuadros. De esta forma, la GPU de Xbox 360 puede encargarse del *Z testing*, HDR y reproducción de color en canal alfa con 4X MSAA y aún le queda todo el ancho de banda del bus principal de 22,4 GB/s para las texturas y los vértices.

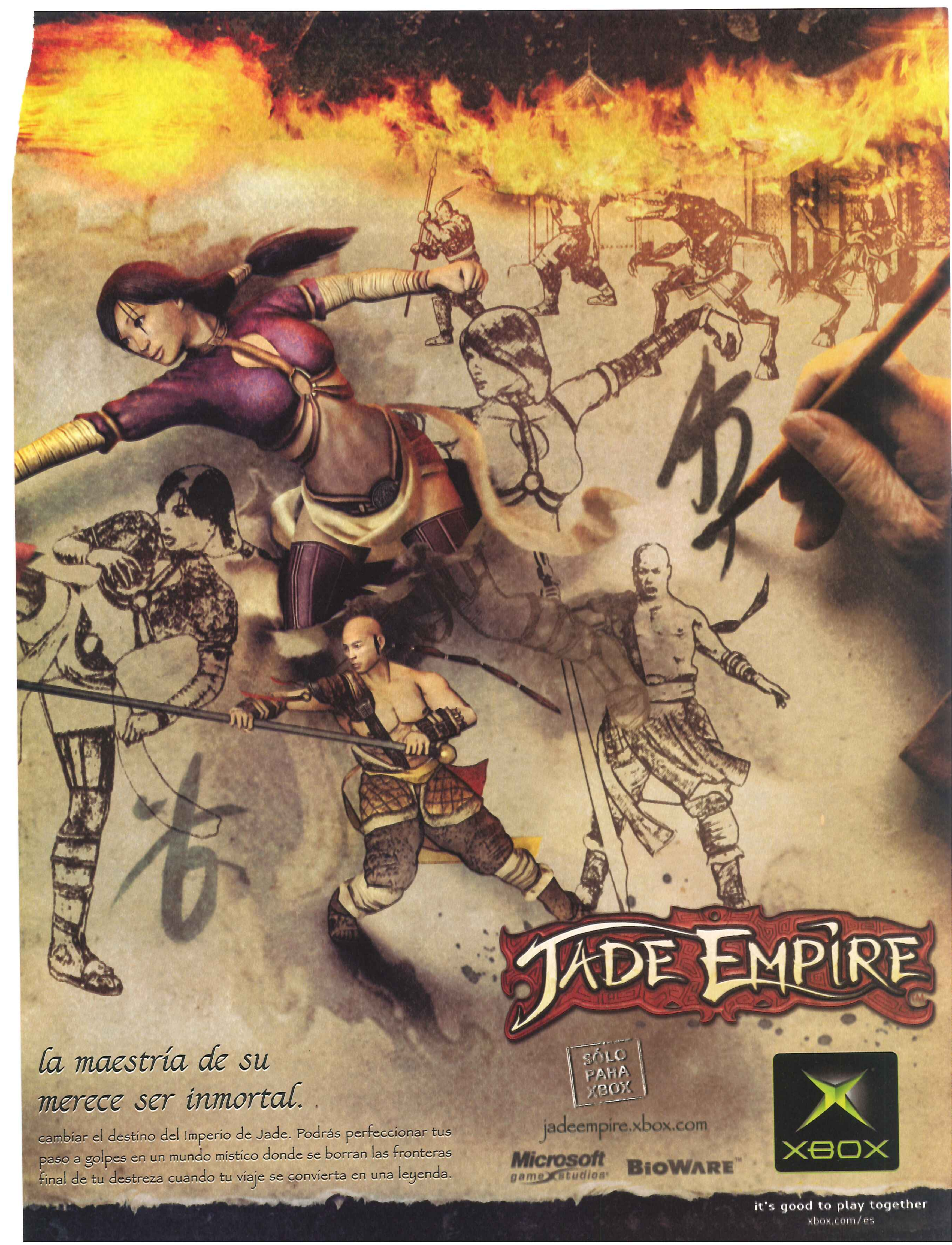


Y LA GANADORA ES...

Al desglosar las cifras, Xbox 360 demuestra tener un mejor rendimiento que PS3. No hay que olvidar que Sony tiene ya algunos antecedentes por lo que respecta a prometer demasiado y no cumplirlo del todo en materia de rendimiento técnico. Lo cierto es que ambos sistemas tienen mucha potencia para disfrutar de entretenimiento y juegos de alta definición.

Sin embargo, el rendimiento del hardware, aunque importante, sólo representa una tercera parte del proyecto Xbox 360, que es una fusión de hardware, software y servicios. Sin el software y los servicios para propulsarlo, incluso el hardware más potente se vuelve intrascendente. La intención de Microsoft es que los juegos de Xbox 360 superen a los de la PlayStation 3 con su fusión de hardware, software y servicios de ultimísima generación (con Xbox Live a la cabeza).


Aquel que demuestre destreza,
Sólo un verdadero maestro posee la fuerza necesaria para
habilidades en más de 20 estilos diferentes de combate. Ábrete
entre lo natural y lo sobrenatural. Habrás pasado la prueba
XBOX
JADE EMPIRE
16+
www.pegi.info
Subtítulos en castellano.
Jade Empire Engine © & P 2002-2005 BioWare Corp. Reservados todos los derechos. BioWare Corp., el logo de BioWare Corp., BioWare y el logo de BioWare, Jade Empire y el logo de Jade Empire, y Jade Empire Engine son marcas registradas o marcas de BioWare Corp. en los Estados Unidos y/o en otros países. Portions © 2005 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos. Microsoft, el logo de Microsoft Game Studios, Xbox, y los logos de Xbox son marcas registradas o marcas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/o en otros países.



JADE EMPIRE
la maestría de su
merece ser inmortal.
cambiar el destino del Imperio de Jade. Podrás perfeccionar tus
paso a golpes en un mundo místico donde se borran las fronteras
final de tu destreza cuando tu viaje se convierta en una leyenda.
SÓLO
PARA
XBOX
jadeempire.xbox.com
Microsoft
game studios
BIOWARE
XBOX
it's good to play together
xbox.com/es

Análisis

Escritos por jugadores que viven y aman los juegos. Ponemos a prueba nuestra capacidad de análisis para brindaros los mejores análisis posibles

¡Bienvenidos!

Esta es la sección de Análisis de la Revista Oficial Xbox, una de las más importantes de nuestra revisa. Para comprender nuestra política de puntuaciones, es muy importante que te familiarices con los parámetros que rigen todos nuestros análisis. Sólo así no se te escapará ni un detalle de los juegos y podrás entender al 100% qué queremos decir cuando nos referimos a un aspecto determinado. ¡Disfrútalos!

Puntuación

8.5-10.0
LA ELITE DE XBOX. LOS MEJORES JUEGOS DISPONIBLES PARA LA CONSOLA.

7.5-8.4
UN JUEGO DE CALIDAD QUE HAY QUE TENER MUY EN CUENTA.

6.5-7.4
PARA SEGUIR TENIENDO PRESENTE, PERO CON ALGUNA CARENCIA.

5.0-6.4
LA PUNTUACIÓN DE UN TÍTULO QUE NO OFRECE DEMASIADO.

2.5-4.9
UN JUEGO MEDIOCRE AL QUE NO DEBES PRESTAR MUCHA ATENCIÓN.

0.0-2.4
UN JUEGO MALO, MALO, MALO.

Nuestros Iconos explicados



ELITE XBOX
Cualquier juego que tenga una puntuación de 8,5 o superior.



JUEGO DEL MES
Nuestro juego favorito cada mes merece ser destacado.



XBOX LIVE
Contenido descargable, juego *on line*, o ambas opciones.

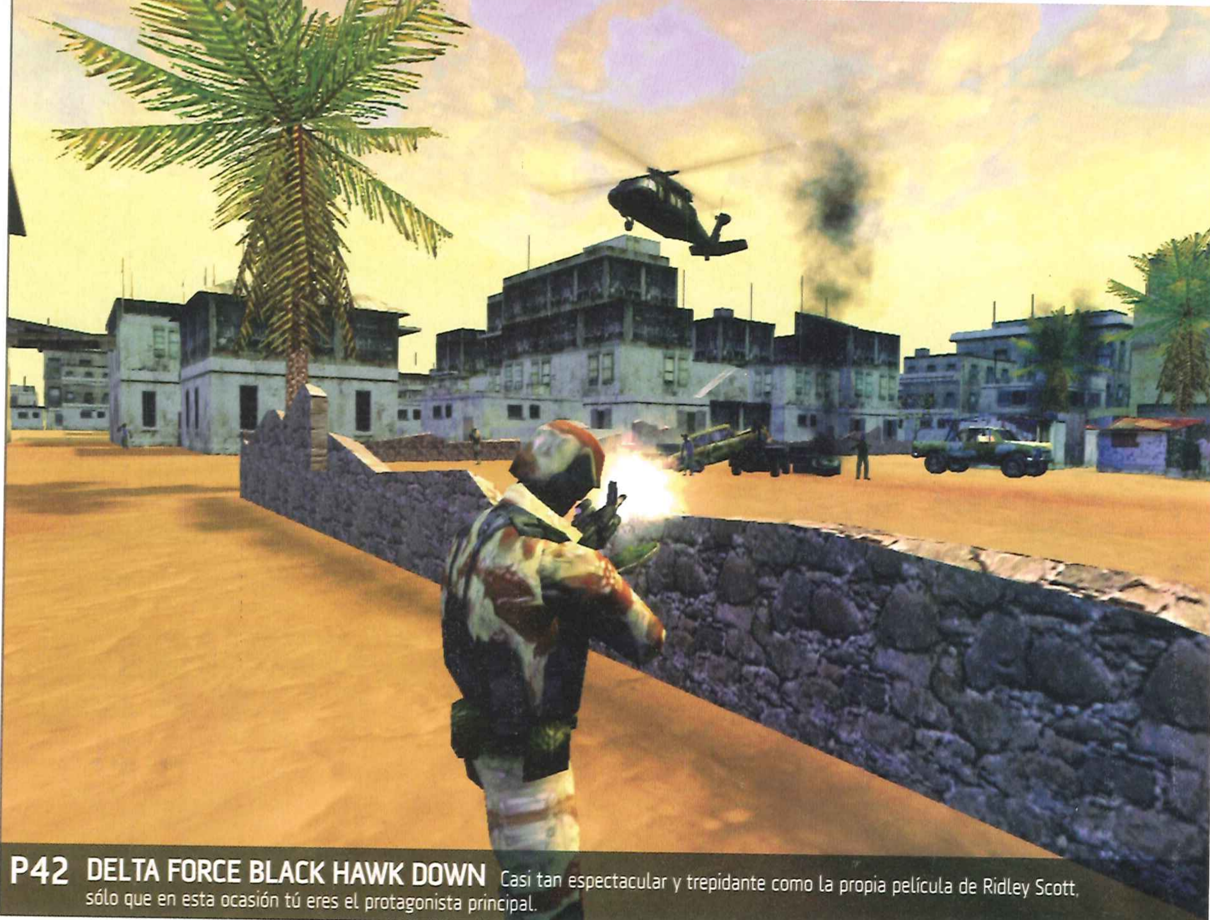


SÓLO EN XBOX
Un título exclusivo de Xbox al menos durante tres meses.



EN EL DVD
Una demo jugable o un vídeo del juego te espera en nuestro DVD.





P42 **DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN** Casi tan espectacular y trepidante como la propia película de Ridley Scott, sólo que en esta ocasión tú eres el protagonista principal.



P48 AREA 51 ¿Quieres conocer de primera mano los oscuros secretos que esconde la misteriosa base del ejercito norteamericano? Pues prueba este juego.



P52 DEAD TO RIGHTS II Esta secuela no supera casi en ningún aspecto al juego original.



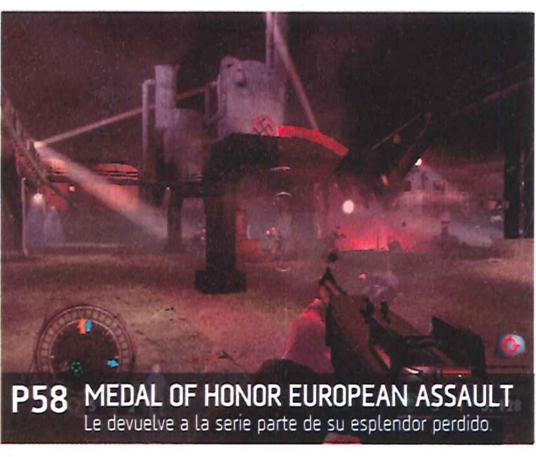
P54 STAR WARS EPISODIO III LA VENGANZA DE LOS SITH



P56 STREET RACING SYNDICATE Difícil lo tiene para superar a rivales como *Juiced* o *Midnight Club 3*...



P62 ALIEN HOMINID Entre tanta falta de originalidad se agradece ser distinto.



P58 MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT Le devuelve a la serie parte de su esplendor perdido.

P60 Spikeout Battle Street

Ni siquiera una compañía del calibre de Sega está libre de cometer errores de bulto: un juego tan mediocre como éste es uno de ellos.

P64 Still Life

Un thriller detectivesco en forma de aventura gráfica que cuenta con el aliciente de estar perfectamente localizado a nuestro idioma.

P66 Robots

Ni la mitad de brillante, ingenioso divertido que la película, así que se queda en un plataformas entretenido sin más.

P66 Animaniacs: The Great Edgar Hunt

Un juego que pese a su sencillez no deja se ser divertido, aunque sus protagonistas no estén lo que se dice de plena actualidad.

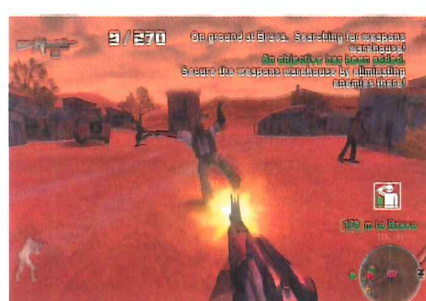
Delta Force: Black Hawk Down

Climax pulveriza el récord de jugadores para Xbox Live. Algo es algo

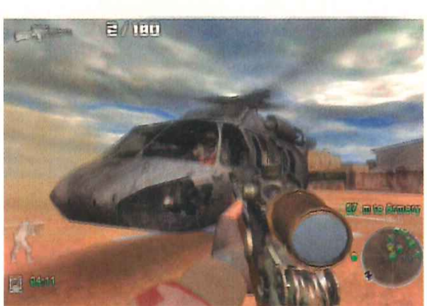


La saga *Delta Force* ha recorrido un largo camino hasta llegar a su encarnación actual para Xbox y es innegable que ha pasado por mejores momentos. Sin ir más lejos, la versión original del título que nos ocupa -publicada hace un par de temporadas para PC- o, por citar otro ejemplo, el primer título de la serie publicado en 1998 para PC, plataforma habitual de los juegos *Delta Force*. A aquel le siguieron dos entregas más - sin contar expansiones- y una versión para PSX que se encargaron de erosionar el crédito que había obtenido Novalogic con el primer juego.

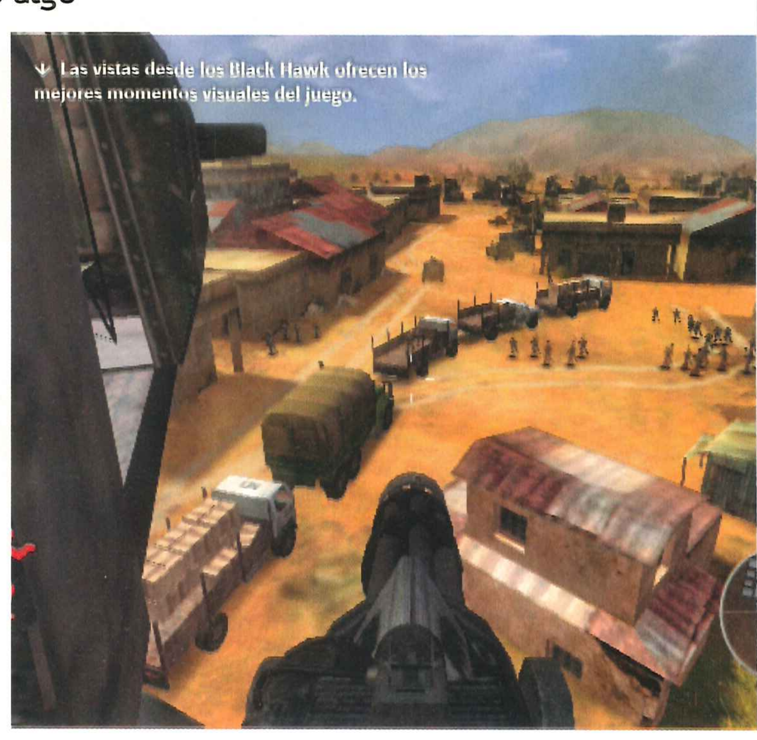
Una segunda oportunidad, sin embargo, llegó de la forma más inesperada. El director de cine Ridley Scott obtuvo un notable éxito comercial con la película *Black Hawk Down*, basada en los hechos que tuvieron lugar en Somalia en 1993. El país se encontraba sin gobierno y en una situación límite, razón por la que fuerzas de paz de las Naciones Unidas se desplazaron allí. Una operación de búsqueda y captura de un puñado de señores de la



↑ ¡Atención al tipo del fondo!



↑ A ese artefacto le debemos este juego.



↓ Las vistas desde los Black Hawk ofrecen los mejores momentos visuales del juego.

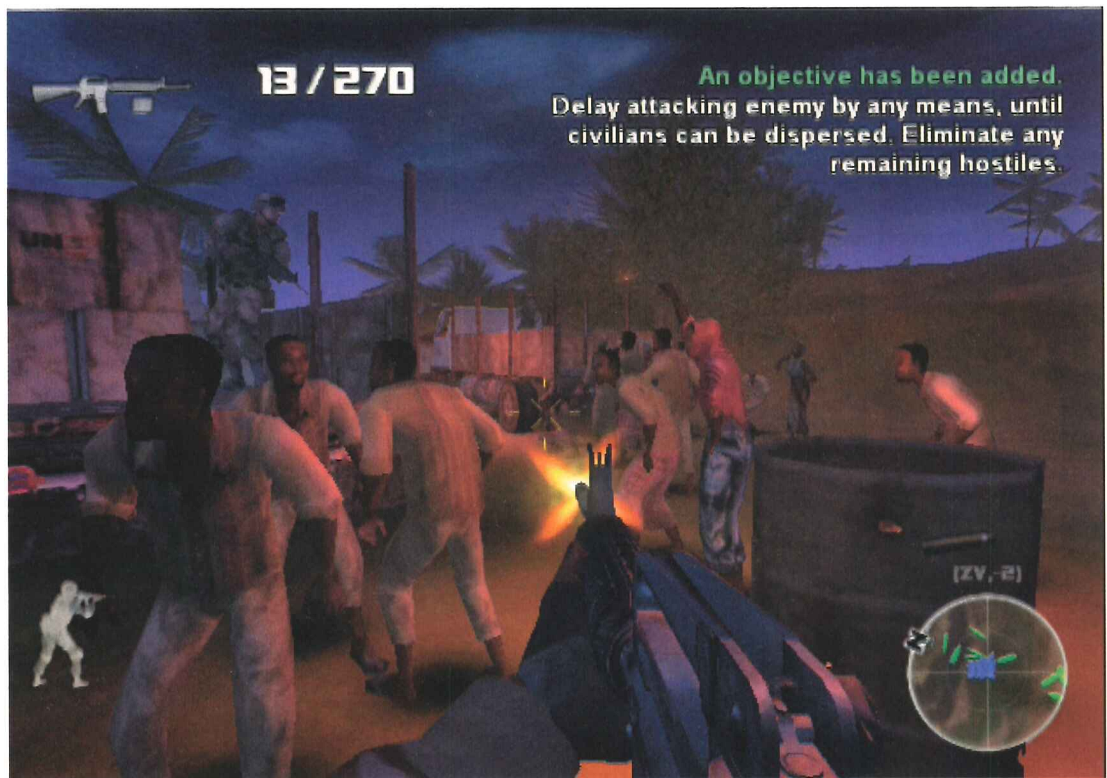




Los vehículos enemigos estallan con una facilidad pasmosa.



On line resulta un juego muy distinto a la versión *off line.*



Tenemos una bonita multitud de civiles somalíes en peligro. ¿De veras? Les disparamos y no hay reacción.

Black Hawk Down tiene en Xbox Live un gran aliciente para considerar la compra del juego

Información Adicional

ESPECIAL PARA CAMPERS
Black Hawk Down es la clase de juego en la que los aficionados a



campear pueden hacer su agosto. El generoso número de participantes en las partidas *on line* y el tamaño de los escenarios son propicios para ello.

guerra se convirtió en una batalla en toda regla cuando un centenar de operativos del ejército norteamericano quedó atrapado en las calles de Mogadiscio. La película relataba con una cinematografía impecable los esfuerzos por rescatarlos y conseguía dotar de épica y emoción a una batalla terriblemente cruenta.

Novalogic tomó nota del asunto y, dado que ya contaba con una franquicia protagonizada por un cuerpo especial del ejército norteamericano, aprovechó para meter a sus Delta Force en el fregado y lanzar el nuevo juego de la serie bajo el mismo título que la película: *Black Hawk Down*, en referencia al helicóptero Black Hawk que los somalíes habían derribado durante los incidentes. Obviamente, el éxito de la película ayudó al del videojuego. Pero además, la presencia de un renovado motor gráfico -nada del otro jueves, pero sustituía al que la franquicia venía empleando desde 1998- y un acertado ritmo consiguieron, aunque sin entusiasmar, el favor del público.

Dos años después, *Black Hawk Down* llega a las videoconsolas en dos versiones diferentes. La de PS2 es prácticamente un juego nuevo mientras que la de Xbox se mantiene relativamente fiel a lo que se vio en los PC. Relativamente porque, además de que el largo tiempo transcurrido y la cantidad de shooters en primera persona publicados entretanto juegan en su contra, *Black Hawk Down* es un juego plagado de aristas sin pulir y elementos que parecen no haber pasado por el pertinente control de calidad. O, dicho de otra forma, la campaña para un jugador de *Black Hawk Down* es perfectamente olvidable y prescindible.

Razones hay unas cuantas. Por ejemplo, un diseño extremadamente lineal que se ve acentuado por la enorme cantidad de secciones de juego *sobre raíles*. Es decir, aquellas en las que el jugador se limita a ocupar la posición de artillero y abrir fuego mientras que el juego se ocupa de guiar el vehículo -Humvee, helicóptero o lo que sea- donde se encuentra el jugador. Un recurso más propio de décadas pasadas y que aquí, aunque ofrece algunos de los mejores momentos visuales del juego -las vistas aéreas a bordo de los Black Hawk-, se explota en exceso.

Más. El motor gráfico es el mismo de la versión original para PC de 2003. Así que quien se haya acostumbrado al nivel gráfico de títulos como *Doom 3*, *Halo 2* o *Ghost Recon 2*, ya puede ir »

¡ABAJO CON ESE HELICÓPTERO!
El papel de los Black Hawk en...er... Black Hawk Down.

Los helicópteros en cuestión juegan un papel importante y son una amenaza constante a tener en cuenta para los clanes y equipos. Conviene vigilar los cielos y, por si acaso, no dejarse ver en grupo y al descubierto.



No es posible eliminar a los pilotos, así que el objetivo son los jugadores que operan las ametralladoras.



Ármate con un rifle francotirador o un RPG, las únicas armas con las que se puede plantar cara a un objetivo a semejante velocidad.



Cuando acabes con el artillero pueden pasar dos cosas. Que el helicóptero explote o que el cadáver del artillero caiga al vacío.



¡CONSIGUE ESOS PUNTOS!
La forma de eliminar a los enemigos marca la diferencia.

Algunos de los modos de juego deathmatch, especialmente los que son por equipos, dependen de los puntos acumulados para determinar el ganador. Hasta aquí, nada nuevo. Excepto porque ciertas ejecuciones se puntúan de forma más generosa que otras. Por ejemplo....



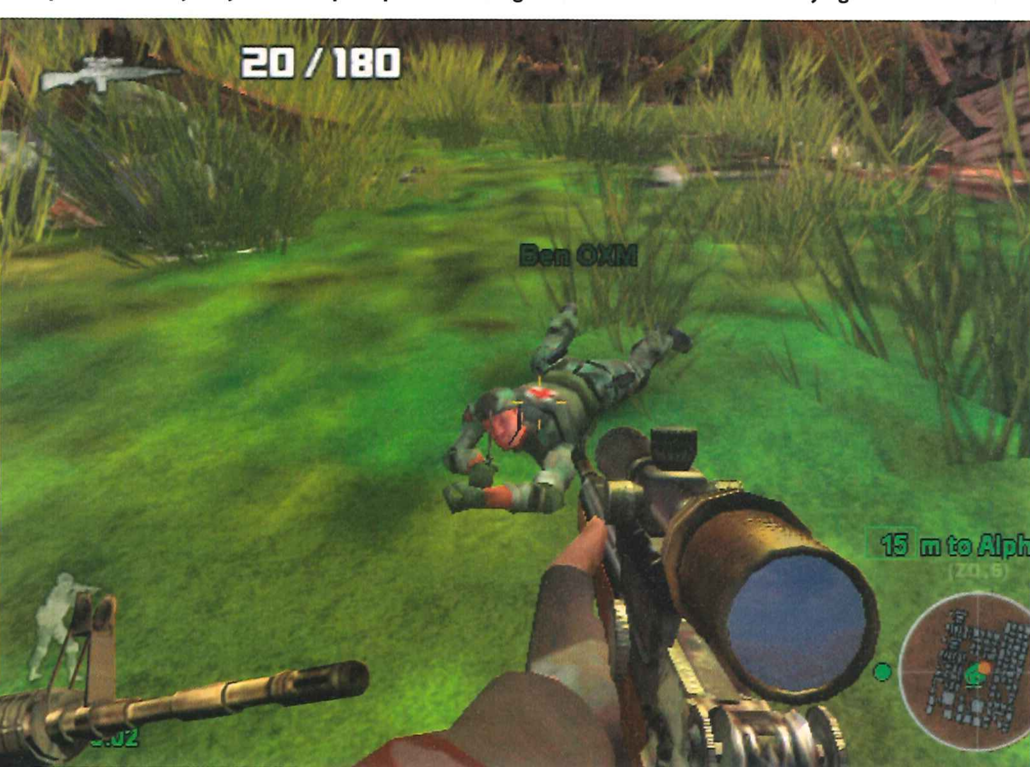
Muerte silenciosa
Eliminar a un enemigo con el cuchillo significa ser recompensado con puntos extra. Lógicamente, esto sólo cuenta si la víctima es del bando contrario.



Disparo a la cabeza
Es la mejor forma de subir en el ránking de cada partida. Consigue un rifle francotirador, busca una posición elevada y conviértete en el rey de la colina.



↑ La presencia de objetos y vehículos que explotan no consiguen transmitir verosimilitud en un juego "histórico".



↑ Los últimos momentos de un jugador... ¿Realmente creía que tumbarse panza abajo le iba a servir de algo?



» cambiando el chip. *Black Hawk Down* presenta una iluminación completamente plana, texturas poco detalladas, animaciones pobres y requiere un ejercicio de voluntarismo por parte del jugador para meterse en situación.

Pero lo que verdaderamente supone un obstáculo para la inmersión del jugador en la aventura es la pobrísima inteligencia artificial que utiliza el juego. Se supone que en una aventura de estas características la acción en grupo debe ser relevante, pero aunque el jugador se ve acompañado por grupos de soldados en muchos momentos, lo cierto es que debe resolver las situaciones como si estuviera solo. Muchas veces, los compañeros se dirigen hacia donde no deben o se quedan parados, lo que convierte cualquier intento de actuar en equipo en algo frustrante. Los enemigos se mueven al mismo bajo nivel, algo que convierte a *Black Hawk Down* en un juego relativamente sencillo si no fuera porque bastan muy pocos disparos para que el protagonista caiga abatido. Se supone que éste es un juego realista, pero más allá del contexto y del sistema de daños no es precisamente verosimilitud lo que destila. Visto el asunto, y por el propio bien de los soldados en combate, mejor que esto no sea una experiencia de juego realista.

El diseño de las misiones es variado y no se limita a seguir los pasos de la película, sino que arroja un buen número de situaciones inéditas, pero al final todo se reduce a disparar y correr hacia delante. Y cuando el jugador protagoniza alguna de las secciones sobre raíles que mencionábamos, ni siquiera eso. En estas circunstancias, la presencia de un modo de juego cooperativo tiene poca re- »

FONDOS

ENVÍA **WAP21** + UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU IMAGEN AL **7494**

ej: WAP21 37030 (imagen Shin Chan) al 7494

Muchos más contenido en nuestra página web

TOP

42612 · 35492 · 36215 · 36000 · 36455 · 36039 · 39252 · 38879 · 36648 · 36525 · 36236 · 36497 · 35540

39095 · 37489 · 38878 · 36523 · 36213 · 36001 · 36164 · 36448 · 36326 · 36634 · 36155

NOVEDADES

43057 · 43058 · 43059 · 43060 · 43061 · 43062 · 43063 · 43064 · 43065

...Y MUCHOS MÁS

37177 · 37715 · 36382 · 42700 · 35937 · 39923 · 39728 · 35365 · 36613 · 37030

35438 · 42013 · 35427 · 36927 · 41699 · 39727 · 41922 · 38858 · 35989 · 37131 · 36053 · 36636

36981 · 42302 · 37607 · 42691 · 39927 · 39024 · 35228 · 37605 · 41068 · 42215

JUEGOS

ENVÍA **JAVA35** + UN ESPACIO Y EL CODIGO DEL JUEGO AL **7808**

Mucho más contenido en nuestra página web

Juego en exclusividad

- Blade Trinity — Cod.1232
- ¿Quieres ser millonario? 50 por 15 — Cod.1836
- El Reino de los Cielos — Cod.1860
- Zipi y Zape — Cod.1653
- Tragacocos — Cod.1410
- Dakar 2004 — Cod.1604

Y MUCHOS MÁS

1563 Solitaire
1180 Trivial Pursuit Mob. Ed.
1323 Blocks 2
1833 Adidas All Star Football
1287 Diamond Giovanni
1555 Pamela Anderson
1011 Siberian Strike
1562 Port Royale 2
1301 Prince of Persia EADG
1321 Asphalt:Urban GT
1651 ACB
1272 Blocks
2231 Surprise! Jelly
1230 Ducati Extreme
1857 Carlos Jiménez S. B.

www.MOVILUNIVERSO.com

LA MARCA QUE TE DA CALIDAD Y SERVICIO PARA TU MOVIL

TU-RING

"Curro...te están llamando... Curro... ven a cogerlo..."

RINGUEA tu movil con los nuevos TU-RING y cuando te llamen, el teléfono te llamará por tu nombre

TU44 +espacio +letra seguido del nombre al **7494**

ej.:TU44 LETRACURRO al 7494

XMESSENGER

ENVÍA **JAVA7** + UN ESPACIO + 2269 AL **7808**

Tu messenger en tu móvil!!

TEMAS

ENVÍA **TEMA10** + UN ESPACIO + TU TEMA AL **7494**



Y MUCHOS MAS

2113 Perros
2254 Gatos
2131 Delfines
2122 Osos polares
2130 Chimpances
2225 Babys
2115 Juguetes
2570 Escotes
2253 Ojos
2224 Labios
2132 Culos
2118 Atributos Fem.
2117 Rapidos
2112 Chicas
2575 Chicas Dibus

POLIFONICOS

Muchos más contenido en nuestra página web

ENVÍA **TONOS26** + UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU TONO AL **7494**

Buscatonos: envía **TONOS26** MAS UN ESPACIO Y UNA PALABRA PARA TU BUSQUEDA AL **7494**

TOP

84937 Kill Bill - Silbido
84064 Darth Vader Marcha imperial
83731 metal Gear Solid 2
80093 Equador
83658 Star Wars
83705 Zelda
83738 Metal Gear Solid
83739 Final Fantasy
84067 El Exorcista
84976 American idiot
84494 La internacional
84362 Champions League
84440 El señor de los anillos
83754 Kingdom Hearts
80017 Mision Imposible
80062 In The End
80125 Mortal Kombat
83809 Guardia Civil

NOVEDADES

85286 La noche
85284 Contigo my baby
85283 Siempre me quedará
85282 Donde está Wifly?
85291 Las palabritas
85292 Cada vez que tu me miras
85293 Girl
85294 Se te ve la tanga
85295 La argentinidad al palo
85296 Mi caramelo
85297 Los caminos de la vida
85298 Los simuladores
85305 Yo lo que quiero
85287 Jamas me fui
85288 Four to the floor
85289 Ecos
85631 Miedo
85263 Pequeñita
85261 Dentro de mi
85278 Shiver
85280 It´s like that
85281 Giving you up
85661 Crafty
85664 Has aparecido tu
85665 Si tu quieres
85666 Somos de piedra
85270 Feeling good
85273 Daria mi vida
85274 No te merezco
85275 Un dia de tu vida
85276 No me van a hacer cambiar
85259 Que soy yo para ti

CINE Y TV

84937 Kill Bill - Silbido
84064 Darth Vader Marcha imperial

MANGA

84295 Hikari
84329 Mazinger Z
84320 Aeris
84316 Suteki da ne
84289 Zankoku na tenshi no thesis
84322 Itooshi hito no tame ni
84330 1/3 no Junjou na kanjou
84278 Head cha la
84310 Jenova
84269 Eyes on me
84347 opening
84321 Tokimeki no doukasen
84309 Opening
84277 Attack on dollet
84303 Jajauma ni sasenaide
84336 Platinum
84354 Heart of the sword
84335 Opening
84333 Duvet
84337 Sobakasu
84287 Ryoga
84351 Thanatos
84276 Catch you catch me
84334 Toki ni ai wap
84317 This is your story
84279 I wish
84312 Intro

VIDEOJUEGOS

83750 Super Mario Brothers
83732 Mortal Kombat
83714 Street Fighter
83700 Crash Bandicoot Warped
83756 Sonic The Hedgehog
83733 Resident Evil 2
83711 Super Mario 1
83757 Sonic The Hedgehog
83753 Tetris
83712 Super Mario 2
83716 Tomb Raider 3
83726 F-Zerox
83707 Gran Turismo
83744 Bubble Bobble
83706 Worms
83709 Tomb Raider
83719 Super Mario World
83741 Donkey Kong Country
83758 Puzzle Bobble
80084 Time to fight
83765 Ghouls and goblins
83777 Final Fantasy 2
83752 Tetris
83728 Crono Trigger
83743 Doom
83742 Donkey Kong Country 2
83755 Sonic The Hedgehog

SONIBROMAS

ENVÍA **POLITONO30** + UN ESPACIO Y EL CODIGO DEL SONIDO AL **7808**

TOP SONIBROMAS

77258 Coge el puto telefono cabron!
77419 Por dios trata de cogerlo
77256 Uuu que es eto?
77018 Teléfono antiguo
77048 Sirena de policia
77063 Burro
77123 Que alguien me coja!
77143 Descuelga cobarde
77144 Al ataque
77152 Ring ring con voz
77166 Doctor Maligno
77194 Aqui llega torrente
77223 Formula 1
77251 Mensajeeeeeeeeeeeee
77252 Septimo de caballeria
77253 Soy el puto movil
77439 Te estas haciendo una manolilla?
77441 Es tu jefe para tocarte los huevos
torrente Torrente
77281 Cogelo que es tu camello
77007 Orgasmo
77247 Un poquito de por favor
77339 Tienes un mensaje nuevoooooooo
77148 Te llama la guardia civil
77176 Españoles Franco ha muerto
77435 Osea te cojo el telefono
77178 Cuñaaaaaao
77002 Grito de Tarzan
77594 Avanti

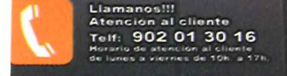
SONIBROMAS

boris Boris
risa Carcajada
pocholo Pocholo
77196 Tienes un mensaje nuevo
77386 Que poderio tengo en el coño
risita Cuñaaaaao
77437 Cogelo de una puta vez
77450 Coge el telefonooooo
77325 Nos hacemos unas pajillas
77650 Cerco policial
77451 Soy yo el movil
77121 Es tu jefe no lo cojas
77116 R2D2
77254 Si sueno pues me coges...
papuchi Papuchi
77188 Arranca llevo manos libres!
77301 Cogelo que te voy a dar dos yoyas
77484 Estan llamando a nuestro móvil
77636 Es increible que te suene el móvil
77472 Que soy el telefono cogerme!
77222 Pedos y eruptos
77407 Descuelga el telefono cuñaaaoooo
77639 Ir para nada es tontería.
77637 Me esta poniendo el vibrador
77334 Grito de Tarzan
77257 Manolo cabeza webo
77420 Trata de arrancarlo Carlos
77128 Vaa tia vaa

SONIDOS REALES

77259 Esta sonando mi telefono
77119 Bebe gracioso
77005 Sonido THX
77000 20th Century Fox
77117 Musica del No-do
77105 Toque militar
77224 El bueno, el malo y el feo
77217 Gatito
77115 Estoy a punto de correrme...
77068 Chimpance excitado
77058 Pedo
77064 Caballo relinchando
77038 Pistola 9 mm
77114 Vacas
77151 Imitando sonido movil
77047 Sirena de barco
77052 Erupto bruto
77091 Risa de Thriller
77098 Perro gruñiendo y ladrando
cristal Cristal que se rompe
77074 Gallo cacareando
77006 Gemidos
77118 Tirando de la cadena del vater
77016 Codigo morse
77075 Gallo
77093 Lobo
77062 Buho
radio Tuning radio
77078 Gato maullando

POLIFÓNICOS: Alcatel: 531, 535, 715, 735, 735i; Lg: b3100, g3100, g4010, g4050, g5300i, g5310, g5400, g5410, g7020, g7030, g7050, g7070, g7100, g7110, g7120, g8000; Motorola: c333, c450, c550, c650, mpx200, T720, T720i, V300, v400, v500, v525, V600; Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7600, 7610, 7650, 7700, 3510i, 6610i, 7250i, 8910i, N-Gage, N-GageQD; Panasonic: g50, g51e, g51m, g60, g70, gd67, gd87, x60, x70; Philips: 550; Sagem: my-v55, my-v65, myx-2, myx3-2, myx-5, myx-6; Samsung: c100, d700, i500, i700, p705, s300, sgh-a800, sgh-e700, sgh-e710, sgh-n620, sgh-s100, sgh-s500, sgh-t100, sgh-t400, sgh-v200, sgh-x600, x100, x400, z105; Sharp: gx10, gx15, gx20, gx30; Siemens: a57, a60, c60, c62, c65, cl62, cx65, m55, m65, mc60, s55, sl55, sl60, sx1, u10, u15;Sonyericsson: k700i, p800, p900, t610, t618, t630, z1010, z200, z600. IMÁGENES: Alcatel: 332, 531, 535, 715, 735, 735i; Lg: g3100, g4050, g5300i, g5310, g5400, g5410, g7020, g7030, g7050, g7070, g7100, g7110, g7120, g8000; Motorola: A830, c370, c450, c550, c650, E380, E390, mpx200, T720, T720i, V300, v400, v500, v525, V600; Nokia: 3200, 3300, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7600, 7610, 7650, 7700, 3510i, 6610i, 7250i, 8910i, N-Gage,N-GageQD; Panasonic: g50, g51e, g51m, g60, g70, gd67, gd87, x60, x70; Philips: 350, 355, 530, 550, 822, 825, p535; Sagem: my-v55, my-v65, my-v75, myx-2, myx3-2, myx-5, myx-6, my-x7; Samsung: c100, d700, i500, i700, p705, s300, sgh-e700, sgh-e710, sgh-s100, sgh-s500,sgh-t400, sgh-v200, sgh-x600, x100, x400, z105; Sharp: gx10, gx15, gx20, gx30; Siemens: a60, c60, c62, c65, cl62, cx65, m46, m65, mc60, s55, sl55, sl55, sl60, sx1, u10, u15; Sonyericsson: k700i, p800, t618, t68, t68i, z1010, z200, z600. ANIMACIONES: Alcatel: 332, 531, 535, 715, 735, 735i; Lg: g3100, g4050, g5300i, g5310, g5400, g5410, g7020, g7030, g7050, g7070, g7100, g7110, g7120, g8000; Motorola: c550, c650, mpx200; Nokia: 3200, 3300, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7600, 7610, 7650, 7700, 3510i, 6610i, 7250i, 8910i, N-Gage, N-GageQD; Panasonic: g50, g51e, g51m, g60, g70, gd67, gd87, x60, x70; Philips: 350, 355, 530, 550, 822, 825, p535; Sagem: myx-2, myx3-2, myx-5, myx-6; Samsung: c100, d700, i500, i700, p705, s300, sgh-e700, sgh-e710, sgh-s100, sgh-s500, sgh-t400, sgh-v200, sgh-x600, x100, x400, z105; Sharp: gx10, gx15, gx20, gx30; Siemens: c62, cl62, cx65, m46, m65, s55, sl55, sl60, sx1, u10, u15; Sonyericsson: k700i, p800, t618, t68, t68i, z1010, z200, z600. MP3: Alcatel: 735i; Lg: g7050, g7070, g8000; Motorola: c650, v500, v525, V600; Nokia:3200, 3300, 3650, 3660, 5140, 6220, 6230, 6600, 6650, 6810, 6820, 7200, 7600, 7610, 7650, 7700, N-Gage, N-GageQD; Panasonic: x60, x70; Sagem: my-v55, my-v65, myx-2, myx3-2, myx-5, myx-6; Samsung: sgh-e700, sgh-e710, sgh-s500, sgh-v200, sgh-x600, x100; Sharp: gx10, gx15, gx20, gx30; Siemens: cx65, m65, sx1, u15; Sonyericsson: k700i, p800, p900. MOVILSTATION: Lg: g5300i, g5400, g7100; Motorola: c370, c450, c550, e380, t720, t720i, V300, v500, v525, V600, v60i, v66i; Nokia: 3100, 3200, 3300, 3410, 3510, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6310, 6600, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7600, 7650, 3510i, 6310i, 6610i, 7250i, 8910i, n-gage, n-gage qd; Panasonic: x60; Sagem: my-v55, my-v65, my-v75; Samsung: c100, s300, sgh-e700, sgh-s100, x100, x400, z105; Sharp: gx10, gx15, gx20, gx30; Siemens:c55, c60, m46, m50, m55, mc60, mt50, s55, sl55, sx1; Sonyericsson: p800, p900, t610, t618, t630, z1010, z600. JAVA VIDLETS: Nokia: 3100, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7250, 7650.



*Precio sms: 1,2 €/men.+iva *Precio max/min 806: 1,06 € r.f., 1,357 € r.m.+18 años; Apd. Correos 6079 - 41009 Sevilla; CIF B-91109454. Si tienesproblemas bajando los contenidos compruebe su configuración GPRS y WAP con su operador de telefonía o envía CONFIGURAR al 7494 para que te lo configuramos automáticamente. Número de atencion al cliente 902 01 30 16. Nº LIC. SGAERMVBM/513/09/9019. Utilizando los servicios de MOVILUNIVERSO, el número de móvil de nuestros clientes queda registrado en una base de datos (Nº 2050120079 - agencia de protección de datos-) cuyo responsable es FROGGIE S.L. y podrá ser utilizado para el envio gratuito de información y promociones relacionadas con MOVILUNIVERSO. Puede darse de baja así como ejercitar el derecho de acceso, rectificación, cancelación u oposición con tan sólo enviar un correo indicando el número de teléfono a info@moviluniverso.com o llamando al 902 01 36 33. Polifónicos, true tones, sonibromas, aplicaciones, juegos y mms necesitan varios mesanjes, logos y tonos se descargan con un solo mensaje. Más información consultar en info@nosolotonos.com o visita la web WWW.MOVILUNIVERSO.COM

NEW LINE CINEMA

MARVEL



↑ **La paupérrima IA convierte *Black Hawk Down* en un paseo.**



↑ **Aquí tenemos la visión nocturna; la escena pintada de verde.**



↑ **El mayor mérito es haber pulverizado el límite de jugadores para Live.**



↑ **Y aquí tenemos todo un *Black Hawk* derribado. Uno de los mapas más coloridos para Live.**



↑ **El jugador sobrevuela las destrozadas calles de Mogadiscio en compañía de otro *Black Hawk*.**

Información Adicional

¿CLIMAX?
No es que haya mucho de eso en la campaña *off line* de *Black Hawk Down*, pero así es como se llama el desarrollador inglés encargado de convertir a Xbox el juego de Novalogic. Un estudio conocido y querido por los usuarios de Xbox -*Moto GP 2* y *Sudeki* han sido algunos de sus últimos lanzamientos- pero que no parece haberle cogido la medida a esto de los shooters en primera persona.

» levancia. Pese a esta colección de carencias y a tratarse de un juego lanzado muy alejado del momento en que hubiera podido tener algún impacto, *Black Hawk Down* cuenta con un as en la manga: Xbox Live.

Es ahí donde el jugador va a encontrar lo único que realmente aporta el trabajo de Climax al catálogo de los shooters en primera persona. Y es que *Black Hawk Down* ha conseguido pulverizar el límite habitual de jugadores *on line* para Xbox Live. Lo habitual son 16. Algún título, como *Star Wars Battlefront*, había conseguido ampliar la cifra hasta 32. Pero *Black Hawk Down* pulveriza las cifras anteriores y las eleva a, nada más y nada menos, que ¡50! Sí, sí, 50. Así que, después de todo, sí puede decirse que *Black Hawk Down* tiene sus momentos épicos.

Lógicamente, manejar tal cantidad de participantes en una misma partida no está al alcance ni de todas las conexiones ni de todos los servidores. Los 50 sólo se admiten en los servidores dedicados de Novalogic, en el caso de que la partida corra en la Xbox del usuario la cifra desciende hasta 32. Pero, aún así, son cifras de mareo. Las partidas multijugador utilizan un sistema de clases de personajes -médico, francotirador, combatiente, etc.- también presente en la campaña *off line*, aunque no tiene una relevancia real. Durante una partida en curso en Xbox Live basta con dirigirse a ciertos puntos del escenario para cambiar el arsenal del personaje sobre la marcha y adaptar así las capacidades a lo que requiere la acción del momento. Con tal número de jugadores se agradece enormemente el generoso tamaño de los escenarios que en la campaña *off line* no dejaba de ser espacio desaprovechado, y las penurias provocadas por la IA pasan a la historia. No vamos a decir que *Black Hawk Down* sea el juego definitivo para Xbox Live, pero al igual que su campaña *off line* es decepcionante, los modos de juego *on line* ofrecen algo diferente. Una simulación -aquí sí- bélica a una escala como no se había visto hasta ahora en la consola de Microsoft. Queda claro que lo que salva de la quema a este título es su oferta en Xbox Live. Pero de eso hablaremos próximamente con más detalle en la sección correspondiente.



Resumen

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN TODO LO QUE NECESITAS SABER

- ✔ Xbox Live es imprescindible para sacarle provecho a este título. Batallas a una escala como no se había visto antes.
- ✔ Mapas enormes y un sinfin de posibilidades tácticas. Siempre y cuando 25 tipos sean capaces de ponerse de acuerdo, claro.
- ✘ La campaña para un jugador es previsible y está plagada de carencias y lugares comunes.
- ✘ IA bajo mínimos. ¿Simulación bélica? Poco de eso hay en el modo *off line*, que es donde cojea este título.
- ✘ Con todo, hay que reconocer que algunos de los paseos sobre Somalia a bordo de los Black Hawk tienen su encanto.

Veredicto

Climax no se ha lucido precisamente, pero hay que reconocer que participar en partidas de hasta 50 jugadores en Xbox Live permite perdonar muchos de sus

7,0//10



↑ Todas las teorías conspirativas en un solo juego. Material para *hardcore* fans de *Expediente X* y similares.

↑ Empezamos la aventura en plena forma. Una infección extraterrestre se encargará de darle un aspecto muy distinto al protagonista.

Area 51

Casi todas las teorías conspirativas en un solo juego

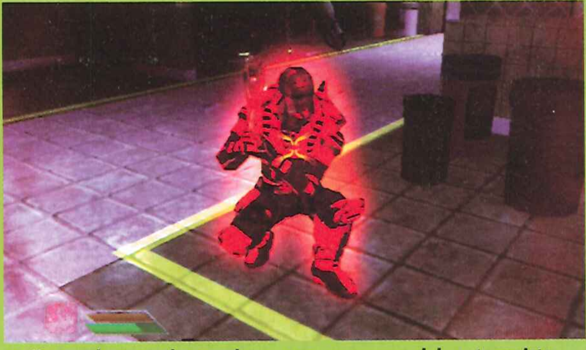
Des: Midway	Dis: Virgin
Jugadores: 1	Live: 2-8 jugadores
Jugadores: 2-4 P. partida	
Salida: Ya disponible	Pegi: +00
www.area51-game.com	

Un planteamiento como el de *Área 51* debería haber dado para más. El misterio acerca de esas instalaciones del gobierno de EEUU, y el incidente de Roswell ha generado a lo largo de los años muchas teorías y fantasías que han sido el motor de algunas obras de ficción para el recuerdo. Ahí hay mucho material que podría haber servido para una gran aventura, pero el tremendo batiburrillo de ideas que Midway ha mezclado para formar la historia dista bastante de resultar no ya interesante, sino inteligible.

Los creadores del juego han tomado como base la historia más conocida del Área 51 -se supone que ahí se mantienen los restos de un platillo volante estrellado en Roswell en los años 40- para darle la vuelta y presentar unas enormes instalaciones controladas en la sombra por una alianza de Illuminati y Grises. ¿Y quiénes son esos? Pues los primeros de una especie de secta de poderosos que mueven el mundo desde las sombras y colaboran con los segundos, la raza tripulante del platillo estrellado en Roswell. Una especie alienígena en guerra con otra desconocida y que utiliza la Tierra como campo de pruebas de armas biológicas para su guerra particular. ¿Complicado? Pues aquí lo tienes expuesto con claridad. En el juego, las cosas comienzan de otra manera. El protagonista es Ethan Cole, un miembro de las fuerzas especiales que debe introducirse hasta lo más profundo del Área 51 para detener el caos desatado allí dentro. Un caos que ha sido provocado por el doctor Crane, un científico que trabaja para los Illuminati y que ha descubierto las intenciones de los Grises de destruir la Tierra, lo que le lleva a liberar un virus alienígena con la idea de llamar la atención del exterior. En otras palabras, un shooter directo y sin concesiones. La trama puede ser más enrevesada que *El código Da Vinci*, pero la acción es de la vieja escuela. Corredores a patadas, armas potentes y toneladas de enemigos. No es *Serious Sam*, pero hacía tiempo que no se pasaba por Xbox un shooter tan básico como *Area 51*. Lo cual puede ser bueno si se le coge el punto o todo lo contrario si el jugador busca una

OJOS ALIENÍGENAS Ser mordido por un alien significa convertirse en uno de ellos.

Aunque el protagonista cambia su estado a voluntad, lo cierto es que resulta mucho más útil conservar la forma humana, excepto si lo que uno busca es el combate cuerpo a cuerpo. Mientras que las armas disponibles para combatir a distancia están muy limitadas en el estado infectado, un solo golpe basta para destrozar a cualquier enemigo. Otra ventaja es su habilidad para distinguir las figuras de los enemigos y la velocidad a la que se mueve.



↑ Se agacha entre las sombras, pero no escapa del protagonista.



↑ Los aliens también aparecen resaltados en rojo.

↑ Algunas situaciones de Área 51 están condicionadas por una cuenta atrás, el tiempo durante el que hay que aguantar una posición contra sucesivas oleadas de enemigos.

Hacía tiempo que no se pasaba por Xbox un shooter tan básico como este

experiencia de juego con un mínimo de profundidad y un desarrollo lógico.

Lo cierto es que aunque *Area 51* cuenta una historia absurdamente enrevesada y repleta de elementos y sucesos que no se sabe de dónde vienen ni a dónde van -y aquí incluimos a parte de los enemigos que el jugador combate-, la acción consigue ser intensa y excitante. En parte gracias a un repertorio de armas que, sin ser nada del otro mundo -escopetas, pistolas, ametralladoras, etc., y algunas sorpresas alienígenas con el juego ya avanzado-, tienen una gran pegada y son un disfrute para emplear. Los enemigos hacen gala de una gran determinación y cuenta con la justa IA para resultar un problema en más de una ocasión. La IA de grupo también funciona correctamente, aunque es una lástima que sólo esté presente en las fases iniciales del juego, cuando Ethan se adentra con su pelotón en el interior de la base. Una vez que el protagonista queda en solitario, lo que tenía tintes de gran aventura de ciencia ficción se escora rápidamente hacia el lado de los shooters tradicionales, como mencionábamos antes.

El toque que quiere hacer algo distinta la jugabilidad de *Área 51* está en la presencia del virus que ha iniciado el desastre y que termina por contagiar al mismo protagonista. Aunque no resulta algo tan dramático como presentan las secuencias de corte, con un Ethan Cole medio transformado en uno de los enemigos. A la hora de jugar, las cosas son más sencillas. Un golpe de botón permite intercambiar estados y sustituir las armas de Cole por las habilidades de su otro yo -véase recuadro *Ojos Alienígenas*-. Imparable en el combate cuerpo a »



↑ El shooter de Midway no esconde grandes sorpresas.

CURIOSIDADES FÍSICAS Deja huella de tu paso por el Área 51...



Área 51 esconde muchos misterios, y uno de ellos es saber para qué han contado sus desarrolladores con un motor de física como el Havok para utilizarlo tan poco. Aunque los objetos del escenario que pueden desplazarse no abundan en exceso, la tecnología, al menos, permite curiosidades como la de la imagen. Eso es un biombo de una sala médica con una sábana haciendo las veces de *pared* donde poder dejar una improvisada firma.

» cuerpo y casi inútil a distancia, lo que relega esa habilidad, inevitablemente, a la condición de segunda opción.

Sin poder compararse con bestias gráficas más o menos recientes como *Halo 2* o *Doom 3*, *Área 51* consigue entrar agradablemente por los ojos. Es un desarrollo multiplataforma, pero cuenta con un abundante uso de efectos de filtrado que le dan un estilo visual personal y es seguramente una de las razones por las que ha sido tan bien recibido en PS2, donde la competencia en el género es menor. El soporte multijugador no hace mucho por ampliar la experiencia de un jugador. Están los clásicos modos Combate a Muerte y Capturar la Bandera con variantes, mientras que el único punto de originalidad es el modo Infección, en el que se forman equipos de personajes infectados -disfrutando las habilidades que da la condición alienígena-, que se manejan mejor con las tradicionales armas de fuego. Los mapas corresponden a escenarios visitados en la campaña para un jugador.

Área 51 es un shooter tan sólo correcto que puede interesar especialmente a los amantes de las teorías conspirativas. Consigue ser excitante en ocasiones gracias a que maneja bien los mecanismos típicos de los FPS, pero no es menos cierto que en Xbox abundan shooters con mayor empaque e ideas mejor desarrolladas que las de *Área 51*.



El Dr. Crane es uno de los personajes de la confusa trama.

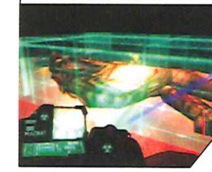


Así se ven las cosas convertido en bestia infectada.

Información Adicional

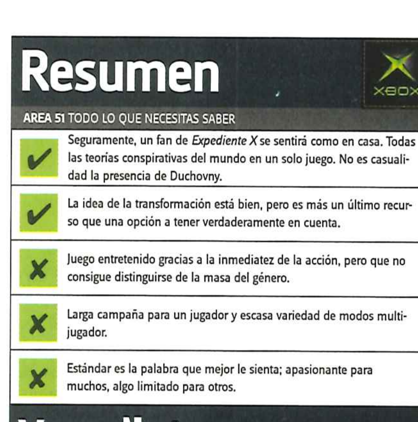
ESCANEANDO
Un extraño y garrafal fallo de diseño que puede encontrarse en *Área 51* está en la presencia del escáner. La primera herramienta con la que cuenta el jugador en su inventario y que le sirve para obtener información de elementos de los escenarios. Hasta ahí bien, pero toda la información que se obtiene -y que incluye también documentos y fichas que el protagonista encuentra en los entornos de juego- sólo puede consultarse antes de entrar en la partida. O después de salir de ella. Sin estar metido en arena, el interés resulta bastante menor y, la verdad, no estábamos por la labor de dejar de jugar y empezar a leer informes. Aunque sean secretos y del Área 51.

VOCES DE RENOMBRE
Pero sólo en la versión original. Siempre puedes probar a cambiar el idioma de la consola si lo que quieres es disfrutar de la monocorde interpretación de David Duchovny y el más entretenido Marilyn Manson.





Los enemigos de Área 51 no resisten un escrutinio detallado.



Resumen

AREA 51 TODO LO QUE NECESITAS SABER

- ✔ Seguramente, un fan de *Expediente X* se sentirá como en casa. Todas las teorías conspirativas del mundo en un solo juego. No es casualidad la presencia de Duchovny.
- ✔ La idea de la transformación está bien, pero es más un último recurso que una opción a tener verdaderamente en cuenta.
- ✘ Juego entretenido gracias a la inmediatez de la acción, pero que no consigue distinguirse de la masa del género.
- ✘ Larga campaña para un jugador y escasa variedad de modos multijugador.
- ✘ Estándar es la palabra que mejor le sienta; apasionante para muchos, algo limitado para otros.

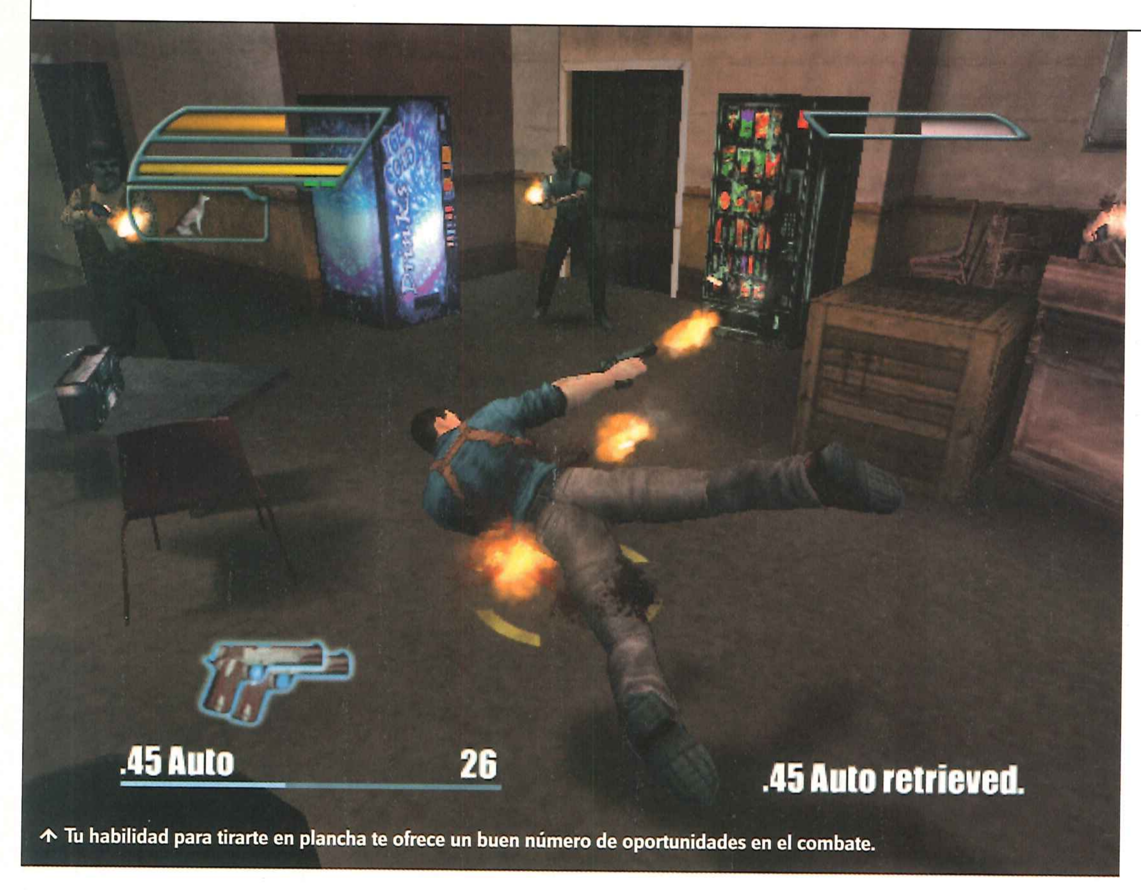
Veredicto

Un shooter corriente que proporciona ocasionales dosis de adrenalina... que se diluye rápidamente. Para amantes de *Expediente X*.

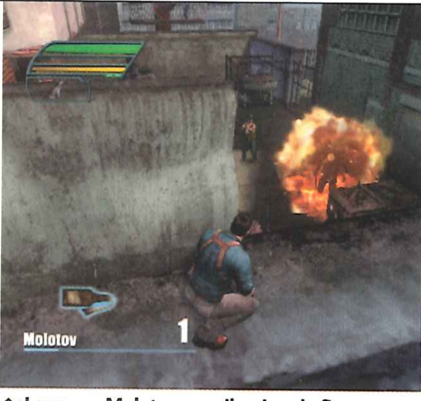
6,0//10



Compatibilidades: POLIFÓNICAS y SONIDOS REALES: Alcatel 556, 735i, 756, Lg l3100, u8150, Motorola V600, c385, c650, v180, v220, v3, v500, v525, v535, v550, v980, Nokia 3200, 3650, 5140, 6220, 6230, 6260, 6600, 6630, 6820, 7200, 7260, 7610, 7650, N-Gage, N-GageQD, Panasonic x300, x500, x60, Sagem my-v55, my-v65, myx-2, myx3-2, Samsung sgh-d500, sgh-e300, sgh-e310, sgh-e330, sgh-e600, sgh-e630, sgh-e700, sgh-e710, sgh-e800, sgh-v200, sgh-x460, Sharp gx10, gx15, gx20, gx25, Siemens cx65, m65, s65, sl65, Sonyericsson f500i, k700i. MÁS COMPATIBLES CON POLIFÓNICAS: Alcatel 535, Lg c3100, g3100, Motorola c450, c550, T720, V300, Nokia 2650, 3100, 3120, 3220, 3510i, 6100, 6610, 6610i, 7210, 7250, 7250i, Panasonic g50, Philips 755, Siemens a60, a65, c60, c65, m55, mc60, sl55, Sonyericsson t610, t630, z600. FOTOS Y ANIMACIONES: Alcatel 535, 556, 735i, 756, Lg c3100, g3100, l3100, u8150, Motorola c385, c650, mpx200, v180, v220, v3, v535, v550, v980, Nokia 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3650, 5140, 6100, 6230, 6260, 6600, 6610, 6610i, 6630, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7610, 7650, N-Gage, N-GageQD, Panasonic g50, x300, x500, x60, Philips 350, 355, 755, Sagem myx-2, myx3-2, Samsung sgh-d500, sgh-e300, sgh-e310, sgh-e330, sgh-e600, sgh-e630, sgh-e700, sgh-e710, sgh-e800, sgh-v200, sgh-x460, z105, Sharp gx10, gx15, gx20, gx25, gx30, Siemens a65, cx65, m65, s55, s65, sl55, sl65, Sonyericsson f500i, k700i, v800. MÁS COMPATIBLES CON FOTOS: Motorola c450, T720, V300, V600, v500, v525, Sagem my-v55, my-v65, Siemens a60, c60, c65, mc60. Los JUEGOS con: Alcatel 556 (Sólo 1563), 735i (Sólo 1563), Motorola C370 (Sólo 1410, 1563), C385 (Sólo 1011), C450 (Sólo 1180, 1410, 1563), C550 (Sólo 1180, 1410, 1563), C650 (Sólo 1011, 1555, 1563), E1000 (Sólo 1011, 1563, 1833, 1836), E380 (Sólo 1563), E398 (Sólo 1563, 1833), T720i (Sólo 1180), T720 (Sólo 1011, 1180), V180 (Sólo 1011, 1563, 1833, 1836), V220 (Sólo 1011, 1563, 1833, 1836), V300 (Salvo 1272, 1410, 1833), V3 (Sólo 1011, 1563, 1833, 1836), V400 (Sólo 1555, 1563, 1836), V500 (Salvo 1272, 1410, 1833), V525 (Salvo 1272, 1410, 1833), V535 (Sólo 1011, 1833, 1836), V550 (Sólo 1011, 1563, 1833, 1836), V600 (Salvo 1272, 1410, 1833), V620 (Sólo 1011), V80 (Sólo 1011, 1563, 1833, 1836), V980 (Sólo 1011, 1563, 1836), Nokia 2650 (Sólo 1833), 3100, 3120 (Sólo 1833), 3200 (Salvo 1272), 3220 (Sólo 1563, 1833, 1836), 3300, 3410 (Sólo 1011, 1272), 3510i (Salvo 1833), 3650 (Salvo 1272), 3660 (Salvo 1272, 1410), 5100, 5140 (Sólo 1555, 1563, 1833, 1836), 6100, 6200 (Sólo 1410, 1555, 1563, 1833), 6220 (Salvo 1011), 6230 (Salvo 1011, 1272, 1410), 6260 (Sólo 1011), 6310i (Sólo 1272), 6600 (Salvo 1272), 6610i (Sólo 1180, 1410, 1833), 6610, 6630 (Sólo 1011), 6650 (Sólo 1272, 1555), 6670 (Sólo 1011, 1563), 6800, 6810 (Salvo 1011, 1272, 1410), 6820 (Salvo 1011, 1272, 1410), 7200 (Sólo 1555, 1563, 1833), 7210, 7250i (Salvo 1011, 1555), 7250, 7260 (Sólo 1833), 7600 (Salvo 1272, 1410, 1833), 7610 (Sólo 1180, 1555, 1563, 1833), 7650 (Salvo 1272, 1833), 8910i (Sólo 1180, 1555, 1563, 1836), N-GAGEQD (Salvo 1011, 1272, 1410), N-GAGE (Salvo 1272, 1410), Panasonic X60 (Sólo 1563), Sagem MY-V55 (Sólo 1011, 1555, 1833), MY-V65 (Salvo 1272, 1410, 1836), MY-V75 (Sólo 1011, 1180, 1555), MY-X7 (Sólo 1011, 1833), MYX-5 (Sólo 1011), Samsung S300 (Sólo 1563), SGH-C100 (Sólo 1563), SGH-D410 (Sólo 1836), SGH-D500 (Sólo 1011, 1836), SGH-E310 (Sólo 1833, 1836), SGH-E330 (Sólo 1011, 1833, 1836), SGH-E600 (Sólo 1833, 1836), SGH-E630 (Sólo 1011), SGH-E700 (Salvo 1272, 1410), SGH-E710 (Sólo 1180, 1563, 1833), SGH-E800 (Sólo 1011, 1833, 1836), SGH-E810 (Sólo 1833, 1836), SGH-S100 (Sólo 1563), SGH-X450 (Sólo 1011), SGH-X460 (Sólo 1011, 1833, 1836), SGH-X600 (Sólo 1180, 1563), X100 (Sólo 1563), X400 (Sólo 1563), Z105 (Sólo 1555, 1563), Sharp 902SH (Sólo 1833), GX10i (Sólo 1563, 1836), GX10 (Salvo 1272, 1410), GX15 (Sólo 1011, 1563), GX20 (Sólo 1180, 1563, 1833, 1836), GX25 (Sólo 1563, 1833, 1836), GX30i (Sólo 1836), GX30 (Sólo 1180, 1833, 1836), Siemens A60 (Sólo 1555, 1563), C60 (Sólo 1180, 1410, 1555, 1563), C65 (Salvo 1011, 1272, 1410), CX65 (Salvo 1011, 1272, 1410), M50 (Sólo 1011), M55 (Sólo 1180, 1410, 1555, 1563), M65 (Salvo 1011, 1272, 1410), MC60 (Sólo 1410, 1555, 1563), MT50 (Sólo 1011), S55 (Sólo 1180, 1410, 1555, 1563), S65 (Sólo 1833, 1836), SL55 (Sólo 1410, 1563), SL65 (Sólo 1563, 1833), SX1 (Sólo 1180, 1555, 1563, 1836), Sonyericsson F500i (Sólo 1563), K700i (Salvo 1011, 1272, 1410), P800 (Sólo 1555, 1563), P900 (Sólo 1180, 1555, 1563), S700i (Sólo 1563, 1833), T610 (Salvo 1011, 1272, 1833), T618 (Sólo 1555, 1563), T630 (Salvo 1011, 1272, 1836), V800 (Sólo 1563, 1833, 1836), Z1010 (Sólo 1555, 1563, 1833, 1836), Z600 (Salvo 1272).-Utilizando nuestros servicios, el número de móvil de nuestros clientes queda registrado en una base de datos inscrita en la agencia de protección de datos con el número 2033360322. El responsable del fichero es Mediafusion España S.A. Otorga su consentimiento para que el número de móvil pueda ser utilizado posteriormente para el envío gratuito de información y ofertas relacionadas con nuestros servicios de olemovil.com. Conforme a la ley vigente, puede darse de baja así como ejercitar su derecho de acceso, rectificación, cancelación u oposición enviando un correo indicando su teléfono a info@olemovil.com. Coste del SMS: 1,20€ sin IVA (Requisitos: 3 sms y configuración WAP para fotos, animaciones, polifónicas y sonidos reales, 5 sms y configuración WAP para juegos). Coste máximo por min. de la llamada a los 806: tfno 1,09 €, móvil 1,36€, IVA incluido. Coste conexión wap según operador y a cargo del usuario. Apdo. correos 24005 - Madrid (28080).



Tu habilidad para tirarte en plancha te ofrece un buen número de oportunidades en el combate.



Lanza un Molotov para iluminar la fiesta.



«¿Robando ketchup? Te voy a dar ketchup...»

Dead to Rights II

Sin ninguna mejora



El primer *Dead to Rights* nos gustó. Sí, reconocemos que tenía fallos, pero al menos era un juego de acción valiente, que intentaba innovar y aportar nuevas ideas al género, aunque alguna de ellas no funcionasen como deberían haberlo hecho, todo sea dicho. Pero nos gustó. Es probablemente por eso que este segundo juego nos ha decepcionado tanto. ¿Cómo es eso posible? Pues quizá la clave ha sido un diseño nada acertado, una monotonía muy acusada a lo largo de toda la aventura y una jugabilidad muy poco atrayente.

La historia del juego no merece ni ser comentada. Es un intento de trama policial cuyo único propósito es poner en situación a Jack Slate y a su perro para que acabe con los tipos malos a base de gatillo fácil. Y es que no pasan ni 20 segundos desde que pulsamos sobre la opción de "Partida Nueva" hasta que nos encontramos disparando como locos a todo lo que se mueve, escena cinemática de por medio incluida.

Siempre con una puesta en escena muy similar, entramos en una habitación, matamos a los enemigos de turno cuyo número varía entre 10 y 15, accionamos alguna palanca y pasamos a la siguiente habitación. ¡Qué tedio! Todo el juego es así, los doce niveles, todos iguales. Con algún jefe final de vez en cuando que por suerte varía un poco la dinámica, pero desgraciadamente no tanto como para incitar a finalizar el juego. Para colmo de males, *Dead to Rights II* ofrece algunas incoherencias dignas de mención. La más importante acontece cuando en medio de un nivel nos quitamos todas las armas y nos ponemos a pelear contra el resto de malos, así por las buenas sin ningún sentido ni explicación. Imaginaros por un momento la situación: entramos en un bar a punta de pistola, disparamos y matamos a todo bicho viviente, pasamos algunas secciones disparando aún más y de repente, sin motivo aparente, nos guardamos las armas y comenzamos a luchar al más puro estilo *Double Dragon*. Tras algunos puñetazos y patadas, empuñamos otra vez las armas y a seguir con el tiro al blanco. Incomprensible.

Jack Slate conserva todas las habilidades que utilizaba en el primer juego sin ofrecer ninguna nueva. Además de su destreza innata a la hora de disparar, puede atacar desde las esquinas o atrincherado en cualquier lugar del escenario, y utilizar a su perro como ayuda (que no se ve en pantalla hasta que lo llamamos). Puede desarmar a los enemigos cercanos utilizando unos movimientos muy espectaculares de combate cuerpo a cuerpo, o también apresar a algún enemigo empanado y utilizarlo de escudo humano mientras acaba con sus compañeros. Todo muy espectacular. Un punto fuerte de *Dead to Rights II* es el inteligente diseño de nive- »



Un poco de Max Payne.



Estira de sus pelotas y Shadow te proveerá munición.

Información Adicional



VOLÁNDOLO TODO
Gran parte del escenario es destruible a lo largo del juego. Busca barriles, también coches, motos y máquinas de bebidas. El resultado de la explosión aniquilará a todos los tipos malos que se encuentren cerca.



¡Juega a Dead to Rights II!

El próximo mes te ofreceremos una demo exclusiva de este juego para que puedas controlar a Jack en su cruzada personal. Te avisamos desde ya: ¡Cuidado con el helicóptero!



Con dos pistolas te cargarás a estos tipos.

CONTROLA LA PRESIÓN Y dominarás el mundo.

A menudo Jack se cruzará con bombonas de aire comprimido tiradas literalmente por el escenario. Parecen extintores, ¡pero no apagaremos ningún fuego con ellos! Lánzalos a un grupo de enemigos y tendrás medio segundo para apuntar a la bombona, disparar y causar una gran explosión. Tienen los mismos efectos que los Cócteles Molotov, pero son mucho más fáciles de manejar.



Estamos en el piso superior pero no podemos bajar las escaleras. Coge la bombona y lánzala a los enemigos de abajo.



Durante medio segundo el tiempo se ralentiza, permitiéndote apuntar a la bombona que vuela por el aire.



↑ Dispara a las motos y causarás mucho daño.



↑ Ordena a Shadow atacar a tus enemigos.

Información Adicional

RECOMPENSA INSTANTÁNEA
Si no puede saciarte la aventura principal del juego siempre puedes saltar al modo Acción Instantánea. Un nivel genérico por el que Jack puede rondar a placer mientras disfruta luchando y disparando a una ilimitada cantidad de enemigos. Completa los objetivos en el juego principal para desbloquear más opciones modificables.

BOQUITA SUCIA
Jack es un tipo duro e irascible, y no se priva de usar un lenguaje soez cuando abate a los tipos malos -este juego no es para niños-. Sus enemigos tampoco son muy diferentes y te provocarán a base de palabrotas. Si tuviéramos algo de jabón y agua seguro que se disculparían...



↑ Lánzate para evadir el fuego enemigo...



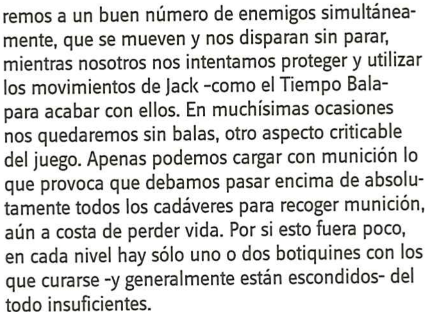
↑ ... o coge a uno de ellos como escudo.



↑ «¿Cinco euros por un paquete de tabaco? ¡Les enseñaré algo a esos bastardos!»

» les. No es que sean muy variados pero al menos ofrecen una infinidad de recovecos donde protegerse de las balas.

Aunque la IA es sencillamente correcta para el tipo de juego que es, pero con un comportamiento un tanto suicida, lo cierto es que la dificultad está a un nivel muy alto. Por norma general, nos enfrentaremos a un buen número de enemigos simultáneamente, que se mueven y nos disparan sin parar, mientras nosotros nos intentamos proteger y utilizar los movimientos de Jack -como el Tiempo Bala- para acabar con ellos. En muchísimas ocasiones nos quedaremos sin balas, otro aspecto criticable del juego. Apenas podemos cargar con munición lo que provoca que debamos pasar encima de absolutamente todos los cadáveres para recoger munición, aún a costa de perder vida. Por si esto fuera poco, en cada nivel hay sólo uno o dos botiquines con los que curarse -y generalmente están escondidos- del todo insuficientes.



En definitiva, aparte del escaso salto gráfico entre el primer juego y este, apenas hay diferencias entre ambas entregas. Es el mismo juego con un lavado de cara, pero que le perjudica en lugar de favorecerlo, porque no hay nada nuevo destacable y lo que antes estaba bien ahora está mal. Lo más criticable sería que la acción es insulsa, monótona y tediosa, algo imperdonable si miramos que el propósito de existencia de este juego es ofrecer acción como base de diversión.



↑ Activa el Tiempo Bala y la pantalla se estilizará a lo motion-blur.

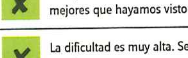



Resumen

DEAD TO RIGHTS II TODO LO QUE NECESITAS SABER


✔ No consigue hacerle sombra al anterior juego a pesar de que habían muchas cosas mejorables. Todo sigue igual, o peor.


✔ Como juego de acción es pasable. Ofrece ingentes cantidades de enemigos a los que abatir y un buen puñado de armas que utilizar.


✘ Aunque el movimiento de la cámara y el control siguen sin ser de los mejores que hayamos visto


✘ La dificultad es muy alta. Se debe a tres factores: los enemigos no fallan sus disparos, tenemos poca munición y hay muy pocos botiquines.

✘ La música es sin duda lo peor de todo el título. Machacona y tan repetitiva como la acción, o más.

Veredicto

Mala secuela. No mejora casi nada del primer juego y tampoco ofrece nada nuevo. La acción además es menos atractiva que antes.

5,2//10


Kenobi y Skywalker juegan a dobles contra Dooku mientras Palpatine contempla la escena cómodamente sentado al fondo.


Los disparos láser se pueden deflectar con gran facilidad.


¡Protege a R2! O no y mira cómo explota.

Star Wars Episodio III: La Venganza de los Sith

O la transformación de Anakin en un monstruo

Des: The Collective	Editor: LucasArts
Dis: Activision	Live: No
Salida: Ya disponible	Jugadores: 1-2
www.lucasarts.com/ep3	Pegi: +12

A estas alturas ya habrás visto la película y puede que incluso hayas jugado con la adaptación que ha hecho The Collective para Lucasarts. Si es así, ya sabes que el juego sigue a pies juntillas el guión del filme, incluyendo incluso algunas secuencias extraídas del mismo, lo cual significa que tiene capacidad para reventar las escasas sorpresas que depara la última entrega de la saga galáctica a quienes no hayan pasado aún por taquilla.

El concepto de diseño que hay tras este título es muy similar al elegido por Electronic Arts en su momento para adaptar las entregas de *El Señor de los Anillos*: una aventura de acción en tercera persona "sobre raíles", sin demasiado margen para salirse del sendero prefijado. Aunque pueda parecer lo contrario, en realidad esto es una virtud, ya que ha permitido a los diseñadores emplearse a fondo para recrear con gran fidelidad escenarios, personajes y batallas. Además, han conseguido de forma sobresaliente una ambientación que inequívocamente persigue equipararse con la del filme, imbuyendo en los escenarios toda suerte de acontecimientos sobre los que no tienes el más mínimo control pero que contribuyen a dar solidez y credibilidad a la premisa de que estás en medio de una guerra. Por ejemplo, en tu primer enfrentamiento con el General Grievous verás los combates espaciales fuera de la nave.

Asimismo, se ha puesto especial atención a los movimientos de combate de los protagonistas, Anakin y Obi-Wan, que gracias a la ayuda del coordinador de especialistas de la película realizan las mismas coreografías que en la gran pantalla, presentadas siempre con gran fluidez y suavidad. Es precisamente en el combate cuando te das cuenta de que el objetivo que persigue realmente este juego es ofrecer una experiencia Jedi completa, es decir, proporcionarte todos los elementos para que puedas luchar como sólo un Jedi lo haría, empleando siempre el sable de luz y los poderes de la Fuerza.

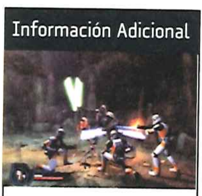

¿Cómo? ¿Más droides para luchar?

Conviene destacar en este apartado que al final de cada nivel ganas una serie de puntos que puedes emplear en mejorar tanto tus habilidades de combate como los poderes de la Fuerza, de modo que no hay una ruta predefinida en este sentido y puedes adaptar las capacidades de los personajes a tu estilo de lucha preferido, con o sin muchas combinaciones de golpes, lo que satisfará tanto a los más jugadores expertos como a los neófitos en estas lides.

En algunos escenarios contarás con los dos protagonistas, si bien será la inteligencia artificial la que se encargue del comportamiento de uno de ellos mientras tú controlas al otro sin posibilidad de un multijugador cooperativo en el modo que ocupa el grueso del juego. Ello se debe a varios factores, entre ellos que Anakin y Obi-Wan se separan en


Antes de que Vader entrara en escena.

Información Adicional



HACIA EL LADO OSCURO

Al compeltar ciertas misiones en el modo Historia desbloquearas misiones bonus para un jugador que te permiten controlar a otros personajes de la película, incluyendo al infame General Grievous con nada menos que cuatro sables de luz.



NACIMIENTO DE UN SEÑOR SITH





Obi-Wan tiene un serio problema con las arañas.



Los clones entran por fin en escena.

Información Adicional



POTENCIADORES
Copiando el modelo de EA con *El Señor de los Anillos, La Venganza de los Sith* te concede puntos de experiencia en función de los combos y el estilo de tus movimientos de combate, animándote a rejugar cada misión hasta alcanzar la perfección absoluta.

ENTRE BASTIDORES
En vez de incluir aburridas fotos y bocetos de la película, los contenidos desbloqueables de *La Venganza de los Sith* muestran cómo varias escenas cortadas del filme se han transformado en misiones del juego. Indispensable para obsesionados con *Star Wars.*



Sin duda, el episodio más oscuro de Star Wars.



Los duelos con sable de luz son impresionantes.

diversos momentos durante los cuales sólo uno protagonizará la acción para mantener la fidelidad a la película. No obstante, superar ciertos niveles tiene como premio el desbloqueo de varios escenarios que podrás jugar en modo cooperativo de forma independiente.



Uno muere. ¿Adivinas quién?

De igual forma accederás a los duelos, una opción para dos jugadores que, en diversas arenas, permite recrear impresionantes combates singulares entre los Jedi y Sith más emblemáticos, una posibilidad que aparece por primera vez dentro de los juegos de la saga *Star Wars* y que hará las delicias de los aficionados.

Efectivamente, serán los *fans* de *Star Wars* los que disfrutarán enormemente con este juego, que contiene toda la acción y aderezos que cabría esperar, desde la música y los efectos de sonido a gran cantidad de extras, para emocionar a cualquier seguidor de la saga. Si no te encuentras entre ellos ten en cuenta que se trata de una propuesta sin demasiadas pretensiones cuyo objetivo es alcanzar al público más amplio posible, lo cual significa que sacrifica cierta riqueza potencial en su desarrollo en pro de intensidad y recreación fiel al filme.

Y tampoco olvides que la longitud del juego no es demasiado elevada -más bien todo lo contrario– y su asequible nivel de dificultad es el culpable de que se pueda completar en menos tiempo del que sería deseable.

Resumen



STAR WARS EPISODIO III: ROTS TODO LO QUE NECESITAS SABER

- ✔ El combate con sable de luz es sorprendentemente imponente y muy fácil de controlar.
- ✔ Un montón de misiones y extras que desbloquear, incluyendo bastante información de la película.
- ✔ Algunos de los combates con los bosses son muy emocionantes, aunque te estropearán la película si no la has visto aún.
- ✘ El diseño de los niveles es bastante repetitivo: combatir, combatir y combatir. Algo de plataformas y puzzles habría estado bien.
- ✘ A veces, la cámara no está muy bien situada, comprometiendo secuencias que de otro modo habrían resultado gloriosas.

Veredicto

Emocionante e intenso, aunque inconstante y demasiado corto y sencillo. Imprescindible para *fans de Star Wars.*

8,0//10

SRS: Street Racing Syndicate

Pues va a ser que no...

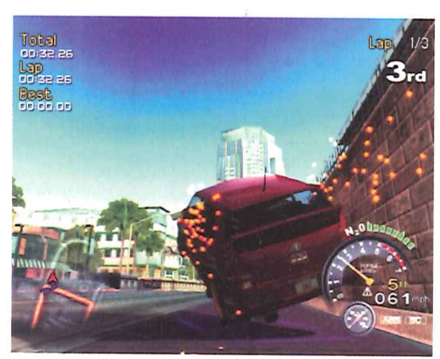
- Des: Eutechnyx/Namco
- Dis: Codemasters
- Players: 1-2
- Live: 2-4 jugadores
- Salida: Ya disponible
- Pegi: +15
- http://srs.namco.com



Dos entregas de *Need for Speed*, la largamente esperada llegada de *Juiced*, el advenimiento de *Forza Motorsport* y el lanzamiento del no menos genial *Midnight Club 3 Dub Edition* con sus alocadas carreras urbanas, parecían juegos más que suficientes para cubrir este nuevo y arrollador subgénero dentro de los juegos de conducción. Al parecer, todavía quedan compañías como Namco con ganas de ofrecer su propia versión de la cultura y las carreras tuning.

Para ir directamente al grano y tratar de reflejar todo lo que envuelve esta forma de vida y afición, se ha enfocado el juego en la vida callejera y nocturna. Chicas despampanantes, coches aún más impresionantes y toda esa vidilla de bandas y grupos rivales por los que tendremos que hacernos respetar. A lo largo de varias ciudades, y de forma similar a lo visto en *NFSU 2*, competiremos en varias carreras para ganar "pasta", mejorar y tunear nuestros coches, adquirir nuevos modelos, etc., ampliando nuestras opciones según vayamos ganando más y más carreras. Como aliciente extra (si es que no eres una chica, claro) al ir ganando respeto por la ciudad numerosas chicas se fijarán en nosotros y, si somos lo suficientemente buenos, podremos conseguir una novia virtual, que seguirá con nosotros mientras no seamos unos perdedores, obsequiándonos ocasionalmente con algunos vídeos más o menos sensuales. Quitando la parte de las novias virtuales, todo lo descrito anteriormente podría valer para cualquiera de los juegos anteriormente mencionados. Sin embargo, donde no se parecen demasiado es en la calidad final o en la diversión que otros juegos sí logran proporcionar, algo importantísimo en lo que, lamentablemente, falla *Street Racing Syndicate*. No proporciona una gran sensación de velocidad, la IA de los rivales es bastante pobre (con numerosos altibajos), sin mencionar la explosiva combinación de una física irreal junto a un control no demasiado preciso, fallando en los principales aspectos jugables que realmente importan en un juego de conducción.

SRS tiene otras cosas buenas, no en el aspecto jugable pero sí en el aspecto visual. La recreación de la ciudad es un popurrí de reflejos en el asfalto, luces y neones en cantidades industriales, mezclando texturas de calidad con otras mejorables, si bien dan el pego visualmente cuando el juego está en movimiento. Las repeticiones de carrera, sin llegar a ser una maravilla, permiten el uso de distintos filtros de imagen que podemos aplicar en tiempo real, al igual que ya vimos en *MotoGP2*, pero sinceramente no esperamos que después de correr todavía os queden ganas de ver repeticiones. El modelado de los coches (con daños reales que tendremos que reparar previo pago) y las opciones para modificarlos son otro de los aciertos, especialmente con los diseños automáticos que decoran todo el coche para los menos pacientes o habilidosos.



Con *Burnout 3* llegaron estos accidentes.

Información Adicional

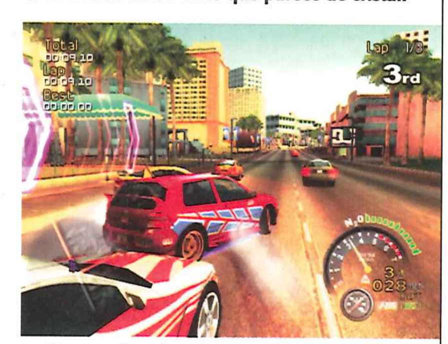


UNA CUESTIÓN DE RESPETO

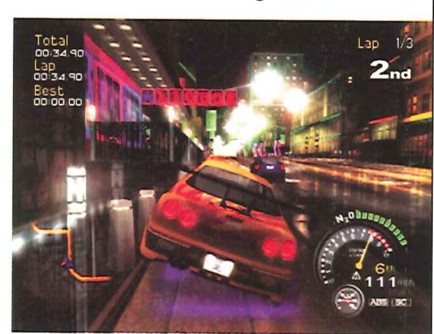
No sólo tendremos que ganar pasta durante las carreras, el respeto será una baza importante a la hora de ser alguien conocido en la ciudad. Además, las bellas damiselas que veremos durante el juego se fijarán en los pilotos más audaces y famosos.



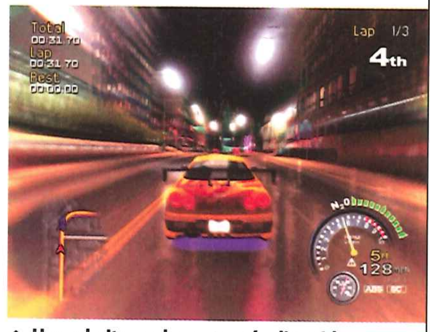
El asfalto brilla tanto que parece de cristal.



Personaliza el coche a tu gusto.



Acumula puntos realizando saltos y derrapes.



Usar el nitro es la parte más divertida.



Una IA agresiva significa que los rivales pueden golpear a nuestro coche sin ningún tipo de compasión.

Resumen

SRS: STREET RACING SYNDICATE TODO LO QUE NECESITAS SABER

- ✗ *Street Racing Syndicate* no nos ofrece nada que no hayamos visto antes en juegos similares (y recientes).
- ✗ Vinilos, luces de neón... original, ¿no? Pues eso, que hasta los decorados te parece haberlos visto ya antes.
- ✓ Lo que sí hay que reconocerle al juego es que al menos las chicas no están nada mal.
- ✗ Entre los aspectos menos brillantes figuran su física y la IA, que decididamente no dan la talla.
- ✗ Habiendo coincido en el tiempo con juegos similares no está entre los mejores de su promoción.

Veredicto

No aporta novedades jugables reseñables, el control, la IA y la física flojean, por no hablar de su baja sensación de velocidad.

4,0//10



>>> NOVEDADES & Nº 1

- n1 20609 It's like that (diva americana)
- 20616 Welcome to my truth (rock americ.fem.)
- n1 20579 Boulevard of broken dreams
- n1 20586 Stand my ground
- n1 20593 Nunca volverá (rock español)
- 20611 Welcome to my life (rock internaci. masc.)
- 20568 Get right
- 20615 Viveme (pop italiano femenino)
- 20595 Miedo (grupo rock español)
- 20606 La camisa negra (rock colombiano masc.)
- 20607 Save your kisses for me (anuncio de TV)



tonos y politonos

monofónicos

XBTONO + codigo MELODIA al 7722
Ejemplo: XBTONO 20616

polifónicos

XBPOLI + codigo MELODIA al 7722
Ejemplo: XBPOLI 20616

cine & tv

- 20019 Armageddon
- 20042 exorcista
- 20044 Los fraggles
- 20081 La pantera rosa
- 20083 James Bond
- 20092 Friends
- 20193 Starwars
- 20194 Tiburon
- 20196 cazafantasmas
- 20197 El coche fantastico
- 20199 Rasca y Pica
- 20201 Supernenas
- 20203 Los simpsons
- 20204 South Partk
- 20205 Pajaro Loco

latino & nacional

NUEVOS

- 20581 El universo sobre mi
- 20043 Fiesta Pagana
- 20496 Valio la pena
- 20522 Quiero ser tu sueño
- 20532 Perdoname
- 20518 Volverte a ver
- 20588 Tu no tienes alma
- 20595 Miedo
- 20597 No me toques las palmas
- 20561 Baila morena
- 20170 Le deseo
- 20555 Buscate un hombre que te quiera
- 20172 La madre de jose
- 20175 Nunca debi enamorarme
- 20533 Dame más gasolina

exitos de siempre

- 20244 No woman no cry
- 20245 Hotel california
- 20248 Susie Q
- 20246 How do yo do
- 20558 Paquito el chocolatero
- 20247 Money for nothing

internacional

- 20567 Whatcha waiting for
- 20385 Hey ya
- 20310 Crazy in love
- 20008 Without me
- 20399 Dragostea din tei
- 20612 The reason (rock internacional)
- 20613 Shiver (rock australiano fem.)
- 20587 This is the last time
- 20614 Take me out (rock inglés masc.)
- 20390 Im still in love with you
- 20566 She will be loved
- 20442 Hey mama
- 20452 Left outside alone
- 20523 I believe in you
- 20511 Vertigo
- 20442 Hey mama

SGAE Sociedad General de Autores y Editores
SGAE RMV&M/ 34/555/08/80308

top dance

NUEVOS

- 20333 Insomnia
- 20599 Galvanize
- 20600 Out of touch
- 20465 The matrix theme

fotos CAÑERAS

Envia **XBFOTO** + codigo FOTO al **7722**

Ejemplo: XBFOTO 71304 al 7722

TOP 70180



TOP 71066



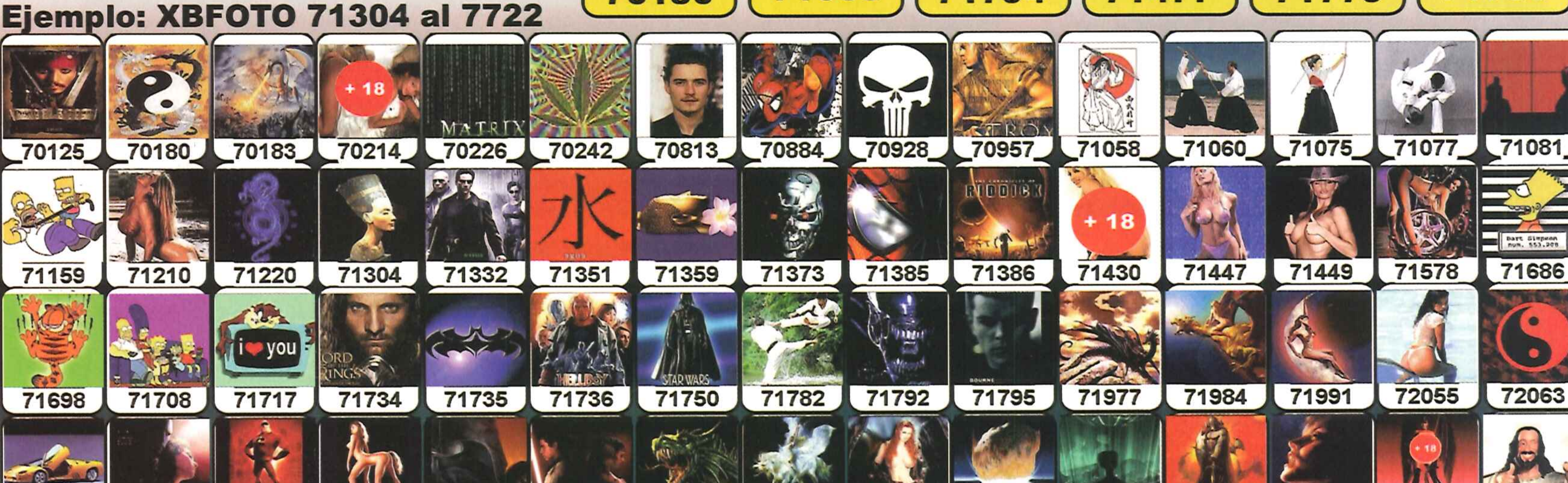
TOP 71794



TOP 71477



TOP 71779 · TOP 71789



sonidos reales

envia **XBREAL** + **CODIGO** al 7722
Ejemplo: XBREAL 10068 al 7722



>>> ANIMALADAS

- 10068 vaca loca
- 10070 lobos aullando
- 10003 ovejita
- 10081 Caballo
- 10087 Chimpance
- 10090 Elefante
- 10095 Gallo
- 10096 Gatito
- 10103 Lechuza
- 10104 Leon ruge



>>> HUMANOS

- 10031 estornudo
- 10079 Bebé rie
- 10088 Corneta Futbol
- 10124 Partido tenis
- 10118 Risa traviesa niño



>>> de GUASA

- 10020 risa de risa
- 10026 pedo
- 10027 eructo
- 10113 Pedito
- 10120 Ronquido 2



>>> de TODO un POCO

- 10108 Orgasmo
- 10110 Orgasmo largo
- 10093 Fuego artificial 1
- 10121 Sable starwars

>>> OBJETOS

- 10051 disparo
- 10052 explosion
- 10078 Avión
- 10080 Bólido

Juegos Java

Envia al 7722 XBJUEGO + cod.JUEGO   Ejemplo: XBJUEGO 81454 al 7722



JUEGA con BUFFY

Buffy The Vampire Slayer
CODIGO: 81279

Buffy the Vampire Slayer (TM) & © 2005 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved. (c) 2005 Indiagames Ltd.

Motorola C975,E398,E550,V3,V300,V400,V500,V525,V550,V600, V80,V975.Nokia 2650,3100,3120,3200,3220,3300,3510i,3650, 3660,5100,5140,6020,6100,6220,6230,6260,6600,6610(i), 6670, 6800,6820,7200,7210,7250(i),7260,7610,7650,8910i,N-Gage,N-Gage QD.Samsung E330,E700,E800,X460,GX10(i),GX15,GX20, GX30,Siemens SX1.SonyEricsson F500i,K500i,K700i,V800, Z1010,Z800

Bombs
codigo: 81031

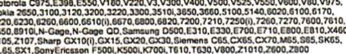




Nokia 2650,3100,3120,3200,3220,3300,3410,3510i,3650,3660,5100,5140, 6020,6100,6220,6230,6260,6310i,6600,6610(i),6670,6800,6820,7200, 7210,7250(i),,7260,7610,7650,8910i,N-Gage,N-Gage QD,Samsung E330, E700,E800,X460,Sharp GX10(i),GX20,GX30,Siemens C55,M50,SonyE-

50x15
¿Quieres ser millonario?
codigo: 81454





Motorola C975,E398,E550,V180,V220,V3,V300,V400,V500,V525,V550,V600,V80,V975, Nokia 2650,3100,3120,3200,3220,3300,3510i,3650,3660,5100,5140,6020,6100,6170, 6220,6230,6260,6600,6610(i),6670,6800,6820,7200,7210,7250(i),7260,7270,7600,7610, 7650,8910i,N-Gage,N-Gage QD,Samsung D500,E310,E330,E700,E710,E800,E810,X460, Z105,Z107,Sharp GX10(i),GX15,GX20,GX30,Siemens C65,CX65,CX70,M65,S65,SK65, SL65,SX1,SonyEricsson F500i,K500i,K700i,T610,T630,V800,Z1010,Z600,Z800



Chat

conoce gente nueva, que comparte tus gustos

CHICOS CHICAS

Envia **XBCHAT** al 7722

rapido + sencillo

+ de 50.000 usuarios



animaciones

Envia al 7722
XBANIMA + **cod. ANIMACION**
Ejemplo: XBANIMA 90283 al 7722


90293


90282


90283

descargatelas ... y mira como BAILAN


cod. 90277


cod. 90281


cod. 90274

recio sms: 0,90 € + IVA. Para bajarse juegos java, polifónicos e nágenes en color es necesario tener configurado el servicio wap. oste de descarga 2 sms, salvo juegos 4 sms. Consulte manual de u movil para compatibilidad



Cura al soldado Terry, destroza un tanque con un rifle, busca esto, encuentra aquello, dispara aquí, mata a ese. ¿Es que no podemos descansar?


¡Destroza ese nido con una ametralladora!


Disparando a un Nazi en una escalera.


Apunta a esos focos para permanecer oculto.


Dispara a bocajarro y todo se volverá rosa.

Medal of Honor: European Assault

Un significativo avance, pero muy lejos de la victoria final



Mucho ha llovido desde que, hace ya siete años, el mismísimo Steven Spielberg decidiera apadrinar un videojuego inspirado en una de sus obsesiones: la Segunda Guerra Mundial. El terrible conflicto que sacudió Europa durante seis largos años servía de marco a un juego que, a la chita callando, sentaba cátedra con su realismo histórico. Desde entonces, y pese a las intentonas de otras series, *Medal of Honor* se ha convertido en la saga emblemática de la acción bélica en todos los sistemas. Empero, y teniendo en cuenta que el conflicto virtual supera ya en duración incluso al real, la mecánica de juego de las últimas entregas -léase *Frontline* y *Rising Sun*- ha ido sufriendo un paulatino declive, pese a los sucesivos cambios de escenario. La recurrencia a las mismas fórmulas y clichés, aunque no exentas de mejoras gráficas, había llevado a la serie a un momento cuanto menos delicado para desarrolladores y *fans*. Renovarse o morir, dice el viejo adagio. Pero no por manido deja de ser menos cierto, y la verdad es que esperábamos con expectación este *European Assault* para ver si la serie había entrado definitivamente en terreno peligroso. Novedades, como las meigas, "haberlas ahilas", pero ¿son suficientes para decir que estamos ante una nueva etapa? Desde luego, EA ha hecho todo lo posible porque así sea, aunque el resultado es ambiguo.


Libéralo y se unirá a tu grupo.

Para empezar, la historia abarca el marco más amplio que se ha concentrado hasta ahora en cualquier capítulo de la serie. Disponemos de cuatro campañas, que nos llevan desde Saint Nazare en la ofensiva francesa a la campaña de África de la Operación Blindfold, pasando después a la campaña de las Ardenas en Bélgica (también conocida como batalla del Bulge) y terminando con el avance a Stalingrado en agosto de 1942. Variedad de entornos y situaciones bélicas, desde luego, no faltan. No son, en conjunto, las confrontaciones más atractivas de la Guerra -"quemadas" ya en anteriores títulos-, pero sí conforman un amplio abanico de escenarios bastante interesante. Aunque al jugar los cuatro primeros niveles que conforman la ofensiva de Saint Nazare podríamos pensar que estamos ante un "remake" de *Rising Sun*, la cosa cambia cuando nos trasladamos a África, pues comprobamos la gran novedad del juego: los escenarios abiertos. En efecto, el diseño de los mismos es ahora mucho más amplio y extenso, con más lugares que explorar y distintos modos de llegar de un punto a otro, si bien es cierto que las situaciones basadas en "scripts" se repiten una y otra vez independientemente de esta amplitud espacial. Esta novedad enlaza directamente con un nuevo sistema de asignación de objetivos al jugador. Como siempre, al comienzo de cada misión nos encomiendan algunos principales, pero ahora el juego premia la exploración paulatina para descubrir objetivos sobre la marcha. Es decir, que si nos limitamos a seguir por el camino más o menos evidente, perderemos gran parte de los objetivos y no podremos conseguir las medallas más preciadas al final del nivel. Ya metidos en las trincheras y prestos a combatir, encontramos tres nuevos elementos relacionados con la jugabilidad. El primero son las "resurrecciones", que podemos ir consiguiendo al completar los objetivos secundarios y que evitan que tengamos que estar cargando el juego constantemente cuando nos liquiden. El segundo es un medidor de adrenalina que se va llenando a medida que eliminamos enemigos y que permite que nos volvamos invulnerables durante unos segundos, amén del consa- »

Información Adicional

GUIÓN DE PELÍCULA
El guionista cinematográfico de Hollywood John Milius ha escrito el guión de *European Assault*. Sospechamos que puede haberlo hecho mientras estaba sentado en el trono leyendo el suplemento dominical del periódico.

EL HIJO DE STEVEN
Inicialmente, la franquicia *Medal of Honor* fue creada por Steven Spielberg y Dreamworks. El chico que se sienta en la luna de Dreamworks llevaba un casco y comenzaba a disparar durante la secuencia inicial.

EN LA NIEBLA ROJA Alimenta tu furia y luego desátala...

A lo largo de todo el juego, si realizas una muerte arriesgada o un disparo a la cabeza, tu medidor de adrenalina aumentará. En condiciones normales, cuando administras mucha adrenalina al cuerpo de una persona le da un ataque al corazón y cae fulminada. ¡Excepto durante la 2ª Guerra Mundial! No, cuando hay una guerra y una vez que el medidor está lleno, puedes pulsar el botón negro y entrar en "tiempo bala"... estooo, perdón, en "la zona". La pantalla adquiere tonalidades rojas, toda la acción se ralentiza y las balas simplemente rebotan en tu cuerpo. Los alemanes ni siquiera sabrán qué les golpeó. No obstante, hay que usar esta habilidad con moderación. No resulta tan impresionante ni efectiva como parece, pero es útil en ciertas ocasiones y supone un valeroso esfuerzo para revitalizar a nuestro viejo amigo MOH.



¿Ves ese puesto avanzado? Podrías necesitar la adrenalina para tomarlo...



Cuando todo va a cámara lenta, puedes ver cómo se desplazan las balas.

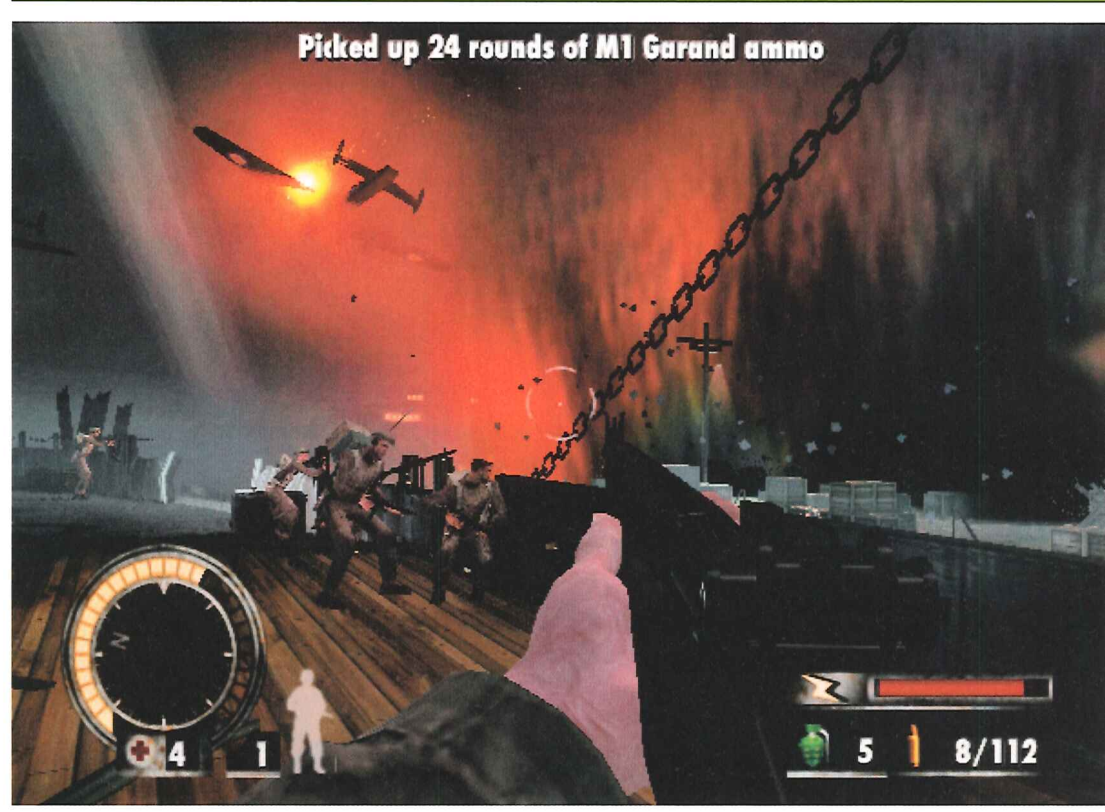


↑ Chico listo, escondiéndose detrás de una caja.



↑ Las granadas siempre son útiles.

↑ Destruye un V2 y obtendrás este resultado.



↑ Parece el comienzo de *Rising Sun*, pero con ominosas tonalidades marrones.



↑ ¡Coloca una carga y haz que todo explote!

» bido efecto de "tiempo bala" a lo *Max Payne*. Si bien estos dos elementos no son precisamente lo que uno cabría esperar en un juego que alardea de realista, no por ello dejan de añadir cierta emoción al desarrollo. Por último, se ha intentado potenciar el componente táctico mediante la inclusión de un sistema de órdenes para nuestros compañeros, basado en el popular "point and click" tan en boga en títulos como *Rainbow Six*. Lo malo es que, por intentar hacerlo sencillo, poco más podemos hacer salvo marcar la situación donde queremos que se desplacen o disparen nuestros soldados. Por lo demás, el diseño de las misiones sigue la misma línea de los anteriores títulos, teniendo que enfrentarnos con cientos de soldados, acabar con tanques, volar submarinos y encontrar informes de alto secreto. En resumidas cuentas: el juego ofrece una buena experiencia de acción bélica y hay que valorar el intento de los programadores por intentar innovar, aunque de algún modo nos deja con ganas de cambios realmente revolucionarios.



↑ Para acabar con esos tanques necesitarás toda tu potencia de fuego.

Resumen



MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT TODO LO QUE NECESITAS SABER

- ✔ La gran amplitud de los escenarios, que incitan a probar diferentes tácticas de ataque y a explorar en busca de los nuevos objetivos.
- ✔ Las ambientación general, con cuatro campañas localizadas en puntos distintos, proporciona una gran variedad a los escenarios.
- ✔ El sistema de asignación de órdenes, que añade un cierto toque estratégico y de trabajo en equipo, aunque se quede un poco corto.
- ✘ Elementos como la barra de adrenalina o las continuaciones restan cierto realismo en un juego que persigue la mayor fidelidad.
- ✘ La originalidad de las misiones, que repiten esquemas respecto a los anteriores juegos.

Veredicto

Los amantes de la saga bélica por antonomasia disfrutarán con los nuevos añadidos, que vuelven a elevar el nivel general de la serie.

8,0//10



↑ Acción y lucha de la vieja escuela.


↑ Sho-Ryu-Ken! Ups, juego equivocado.


↑ Siempre veremos varios enemigos en pantalla.


↑ Los enemigos intentarán rodearnos.

Spikeout: Battle Street

Cualquier tiempo pasado no siempre fue mejor




Des: Sega	Dis: Atari
Jugadores: 1; 2-4 Split	Live: 2-4 jugadores
Jugadores: 2-4 P. Partida	Salida: Ya Disponible
www.spikeout.sega.jp	Pegi: +12

Atrás, muy atrás, quedan los tiempos de *Double Dragon*, *Renegade*, *Target Renegade*, *Streets of Rage* o *Golden Axe* entre otros muchos. Arcades directos y adictivos que Sega ha tratado de resucitar con *Spikeout Battle Street*, un intento a todas luces desafortunado y falto de atractivo.

En este tipo de juegos el argumento nunca ha tenido demasiado peso y se ha limitado a rescatar a la chica de turno mientras vamos avanzando a la par que eliminamos lacayos hasta llegar al jefe final. Dieseltown, la ciudad donde residen nuestros protagonistas, ha sido totalmente ocupada por bandas de maleantes y mafiosos, así que obviando a la policía, guardia nacional, ejército, etc., no queda más remedio que hacernos cargo de la limpieza general. Por otro lado, si queremos evitarnos las "mejorables" secuencias de vídeo (las voces son realmente pobres) podemos jugar al modo "Battle Street" para ir avanzando nivel tras nivel.

La mecánica de juego es simple y calcada a la ya vista en los viejos clásicos. Avanzaremos un poco por el escenario hasta que nos aparezca un grupo de enemigos y, una vez machacados, volveremos a avanzar un poco más hasta encontrarnos con el siguiente grupo de matones... Así una y otra vez hasta que llegamos a los "mid-boss" o jefecillos, que nos entretienen un poco más. En este tipo de juegos machacamos tanto a los enemigos como a los botones del mando, ya que los ataques básicos más utilizados son el puñetazo y la patada, siendo posible avanzar durante gran parte del juego sin realizar


↑ El diseño de los niveles está poco inspirado.

movimientos más complicados. No obstante, y sin llegar a la profundidad de un juego de lucha, gracias a la utilización de combinaciones de botones será posible realizar ataques más potentes, acumular energía para un golpe demoledor o agarrar a los matones para golpearlos por la espalda.

El control es sencillo, incluyendo la posibilidad de desplazarnos lateralmente (como en un shooter cuando usas el paso lateral) que nos ayuda para seleccionar el blanco de nuestros ataques. El principal problema de este tipo de juegos siempre ha sido su duración, aceptable para jugar en una sala de máquinas arcade donde pasamos un rato echando unas monedas, pero algo escasa cuando te acabas de comprar un juego por cuarenta, cincuenta o sesenta euros y al cabo de tres o cuatro horas acaba pasando a la historia. Esto es lo que nos va a pasar si nos centramos en el modo para un jugador. No sólo por hacer lo mismo nivel tras nivel, sino por su corta duración y la frustración ocasional de repetir todo el nivel si nos fulminan cerca del final. ¿*Checkpoints*? Pues va a ser que no...

Si tienes alguien con quien jugar, la diversión aumenta ostensiblemente en el modo multijugador,



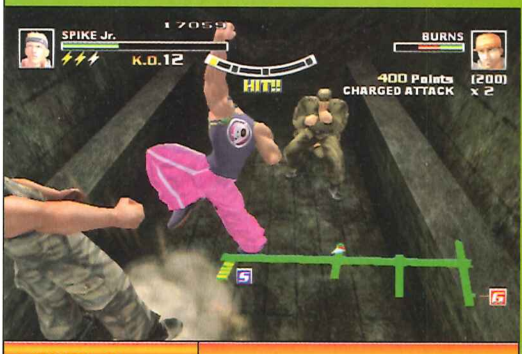
↑ Es como *Double Dragon* con una dimensión extra.

ya sea en la misma consola, jugando en red o a través de Xbox Live. De esta forma siempre será más entretenido, pero jugar con cuatro personas también acorta la duración del ya escaso modo historia, ya que avanzaremos con mayor facilidad. En líneas generales, todo en *Spikeout* parece haberse hecho como para llegar al aprobado raspado. Desde las secuencias de vídeo (carentes de toda inspiración o detalles destacables) al diseño de los personajes, las robóticas animaciones de las mismas (ver a nuestro personaje correr da más risa que el trote ligero de Chiquito de la Calzada) hasta el soso diseño de la mayoría de los niveles, que dan una impresión un tanto pobre y desangelada.

Otro juego de la compañía, realizado hace algunos años para su último hardware doméstico, la extinta Dreamcast, y titulado *Zombie Revenge*, tenía mucho mejor aspecto, unos niveles más entrete- »

CARGA TUS ATAQUES PARA POTENCIAR TU FUERZA Usa la fuerza Spike.

Si pulsamos el botón de cargar nuestro ataque, dispondremos de tres intensidades de carga. Al soltarlo podremos realizar tres ataques diferentes.



NIVEL 1

Al soltar el botón realizaremos un ataque similar al que Ryu o Ken pusieron de moda en *Street Fighter*.



NIVEL 2

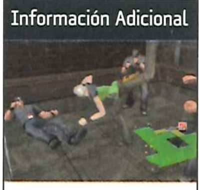
Carga tu ataque hasta el nivel dos y conseguirás machacar contra el suelo a tus oponentes.



NIVEL 3

Para realizar tu golpe más demoledor, mantén pulsado el botón al máximo y acércate a un grupo de enemigos.

Información Adicional

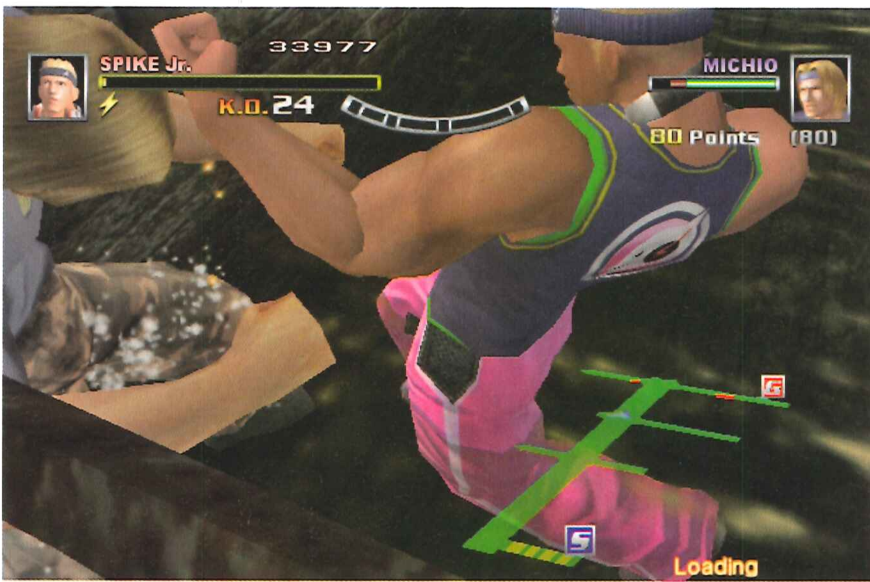


INSERTA OTRA MONEDA
A pesar de que los niveles en *Spikeout* no son excesivamente largos, los enemigos tienden a rodearte y pueden crearte algunos problemas. Este detalle hace que cada vez que nos maten y tengamos que reiniciar todo el nivel se nos quiten las ganas de seguir jugando, Grrrrr!!!



TODOS PARA UNO
El modo *on line* de *Spikeout* es simplemente una versión para cuatro jugadores del modo historia, donde podremos cooperar para superar cada nivel y para de contar. Ni modo Deatmach ni arenas donde pelearnos con el resto de jugadores. Al menos sí se nos permite desactivar el daño colateral.

SPIKE JUNIOR
La historia se desarrolla quince años después del *Spikeout* original y nos presenta a un renovado grupo de héroes. Entre ellos destaca *Spike Junior*, un hijo de quince años del protagonista del juego anterior, *Spike*.



↑ Si tienes una DC y *Zombie Revenge*, ponte a jugar.



↑ Si acabamos con un jefe, los esbirros saldrán corriendo.

» nidos y ofrecía bastante más diversión de la que se puede encontrar en *Spikeout*. Ni siquiera la mayor potencia de Xbox ha servido para que se nos presenten unos gráficos que superen el término "justito", añadiendo texturas planas y diseños cuadradotes que, como mucho, se limitan a cumplir el expediente. Y qué decir de la inexistente inteligencia artificial de los enemigos: mata primero a un subjefe antes que a los matones que lo rodean y éstos saldrán corriendo disparados en todas direcciones. Si hay una pared de por medio correrán contra ella sin darse cuenta, así que al menos aprovecha para terminar con su pobre existencia. Si al menos el juego resultara tremendamente adictivo, el limitado apartado técnico podría quedar en un segundo plano, pero ya sabemos que no es el caso...



↑ Guía resumida del juego: X, X, X, A.



↑ El modo multijugador es algo confuso.

Resumen

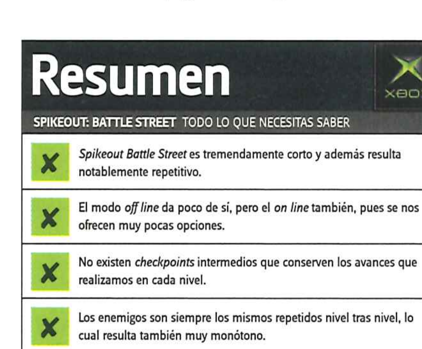
SPIKEOUT: BATTLE STREET TODO LO QUE NECESITAS SABER

- ✗ *Spikeout Battle Street* es tremendamente corto y además resulta notablemente repetitivo.
- ✗ El modo *off line* da poco de sí, pero el *on line* también, pues se nos ofrecen muy pocas opciones.
- ✗ No existen *checkpoints* intermedios que conserven los avances que realizamos en cada nivel.
- ✗ Los enemigos son siempre los mismos repetidos nivel tras nivel, lo cual resulta también muy monótono.
- ✗ Decididamente, esperábamos algo más de una compañía con el historial que tiene Sega.

Veredicto

Spikeout es un juego simple y demasiado corto. Sega debería plantearse el lanzamiento de juegos como éste, descuidado y desfasado.

4,5//10







↑ Liberar a este yeti es nuestra parte favorita del juego. Se come rusos para desayunar.



↑ El personaje siempre es alegre.



↑ Los jefes suelen seguir un patrón de ataque.



↑ La conducción es como en el NARC original.



↑ Arráncale la cabeza a los enemigos.

Alien Hominid

Nos reiremos, gritaremos, chillaremos a la TV... pero ¿por cuánto tiempo?



- Des: Behemoth
- Editor: Zoo Digital
- Dis: Virgin Play
- Live: 2 jugadores
- Jugadores: 1-4
- Live: 2-4 (mini-juegos)
- Salida: 27 April
- Pegi: +12
- www.alienhominid.com

Alien Hominid desafía toda la lógica. Tratándose de un shooter en 2D con scroll lateral, no se puede decir que destile originalidad. Ni sus gráficos son sobresalientes, ni nos asombran más que la mayoría de los shooters en 3D. El ingrediente esencial que hace que se produzca esta magia son los adorables personajes de Dan Paladin y su estilo de animación único. Su alegre extraterrestre amarillo nunca deja de ser enternecedoramente encantador, incluso cuando está rebanando con regocijo a los agentes del FBI con un machete o arrancándoles la cabeza. Es la ley clásica de los dibujos animados: criaturas simpáticas lisiándose entre sí equivale a diversión asegurada.

Gráficamente, parece como si todo el juego (incluso los menús) se hubiese dibujado a mano. Tener un estilo único es meritorio, pero es más importante la loable atención prestada al detalle. Mientras que algunos juegos sólo tienen una animación para la muerte de los enemigos, los malos de *Hominid* pueden ser partidos, decapitados, desintegrados, aplastados, atropellados, incendiados, congelados, hechos pedazos ¡y hasta devorados por un yeti! Igualmente, los decorados tienen montones de detalles y cosas divertidas que suceden en el fondo con scroll parallax.

Pero la inventiva de *Hominid* no termina en sus gráficos; el pequeño personaje tiene algunos ataques ingeniosos para mantener las cosas interesantes. Puede cavar bajo el suelo y devorar a los incautos enemigos que pasen por encima. Y lo mejor de todo, puede saltar a las cabezas de los enemigos, que le llevan a hombros hasta que mueren. Hay incluso algunos niveles en los que puede conducir y volar para hacer más variado el juego. Todo se controla suficientemente bien, aunque los niveles son tan coloristas y caóticos que puede llegar a ser difícil ver las balas que se dirigen hacia nosotros.

En lo que se refiere a la dificultad, el juego es bastante plano. Algunas de las últimas fases, y particularmente los jefes, son terriblemente difíciles. Afortunadamente disponemos de algunas continuaciones y podemos repetir cada nivel desde el principio si nos quedamos sin ellas, pero 16 niveles no duran demasiado; normalmente alrededor de seis o siete horas. Es de agradecer que Behemoth haya añadido varios mini-juegos multijugador y un extraño pequeño subjuego tipo PDA, pero aún así podemos ver en un solo día todo lo que el juego tiene que ofrecer.

Hominid tiene mucho estilo, ampliamente extendido sobre un juego bastante breve. Que además es bonito, sanguinario y muy de la vieja escuela; exactamente la clase de juego que hace que queramos comprarnos la camiseta y los muñecos de peluche. Es sólo cuestión de tiempo...

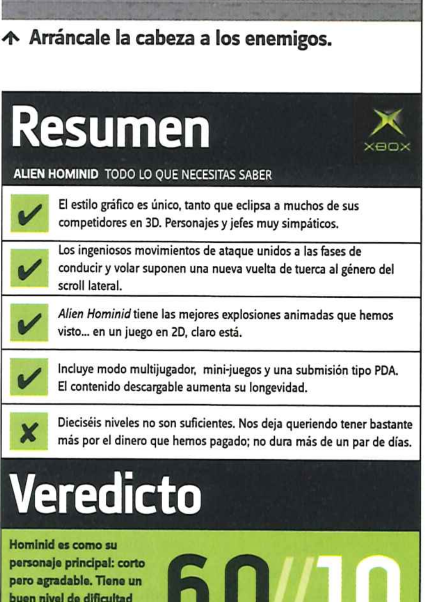


↑ Hominid rivaliza con Akira en una carnicería.

Información Adicional

PEQUEÑA GRAN SORPRESA

El subjuego de la PDA tiene más de 600 niveles. Los gráficos son realmente básicos, del tipo "Game and Watch", pero es divertido de jugar. Un minieditor nos permite crear nuestros propios niveles en la PDA y hay montones para descargar mediante Live.



Resumen

ALIEN HOMINID TODO LO QUE NECESITAS SABER

- ✔ El estilo gráfico es único, tanto que eclipsa a muchos de sus competidores en 3D. Personajes y jefes muy simpáticos.
- ✔ Los ingeniosos movimientos de ataque unidos a las fases de conducir y volar suponen una nueva vuelta de tuerca al género del scroll lateral.
- ✔ *Alien Hominid* tiene las mejores explosiones animadas que hemos visto... en un juego en 2D, claro está.
- ✔ Incluye modo multijugador, mini-juegos y una submisión tipo PDA. El contenido descargable aumenta su longevidad.
- ✘ Dieciséis niveles no son suficientes. Nos deja queriendo tener bastante más por el dinero que hemos pagado; no dura más de un par de días.

Veredicto

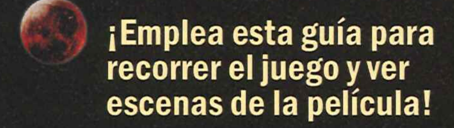
Hominid es como su personaje principal: corto pero agradable. Tiene un buen nivel de dificultad pero no suficiente contenido en general.

6,0//10

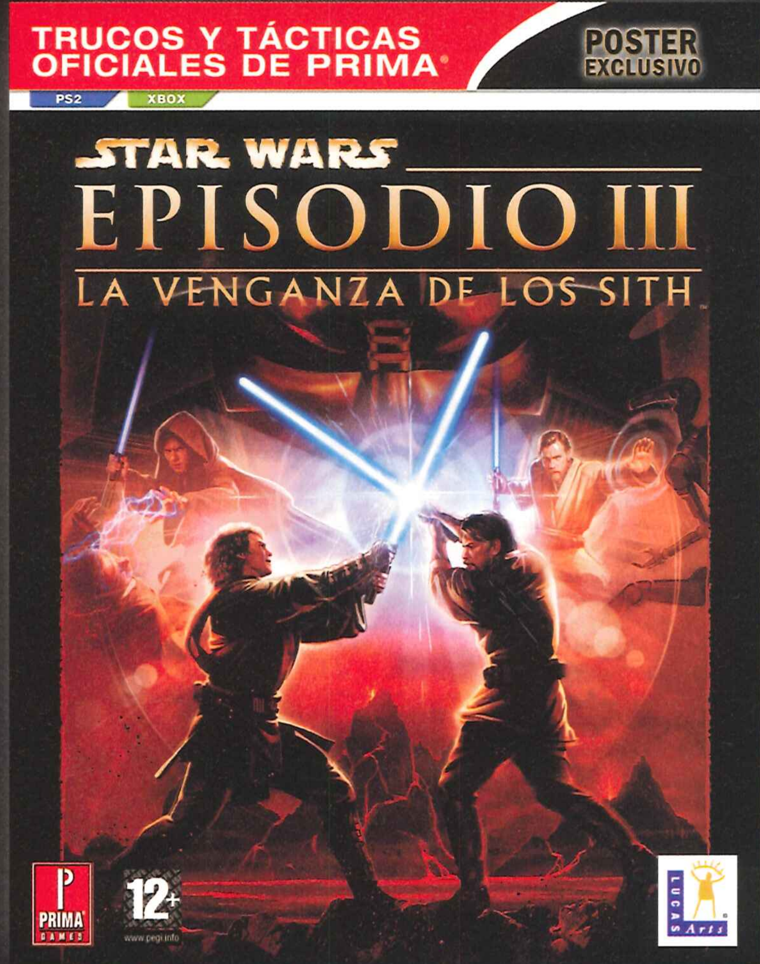
POSTER EXCLUSIVO

COVIÉRTETE EN UN MAESTRO JEDI

- Listas de los poderes de la Fuerza Jedi y las combinaciones de ataque



- ¡Emplea esta guía para recorrer el juego y ver escenas de la película!
- Recorridos detallados de cada misión que incluyen las misiones y los desafíos adicionales
- Completa biografía de los enemigos con todas sus estrategias
- Tácticas para las arenas y los duelos multijugador
- Entrevistas con el Diseñador Jefe de Combates, el Coordinador de Especialistas y el Productor Asociado





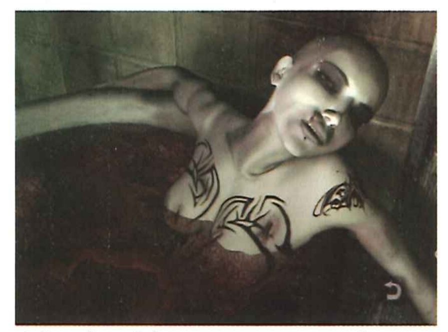


El juego hace un salto temporal hasta la Praga de 1929, donde el abuelo de la protagonista se encontró en la misma situación.



Hay gente que no sabe aguantar la sangre...

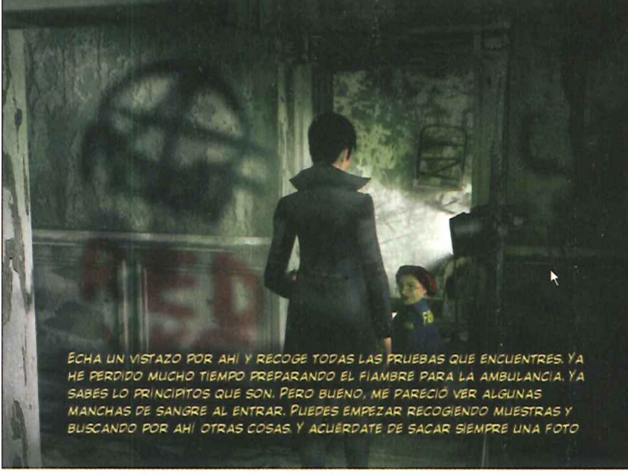

Descubre los mensajes ocultos del asesino.


La quinta víctima es tu contacto con el caso.

Still Life

Tras la pista del asesino

- Des: Microïds
- Dis: Virgin Play
- Jugadores: 1
- Live: No
- Salida: Ya Disponible
- Pegi: +18
- www.stilllive-game.com



Lo que diferencia a un forense de un detective son las herramientas.

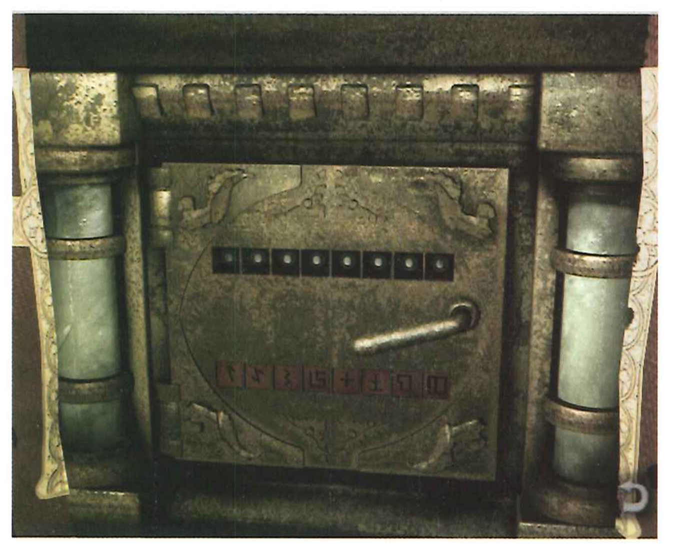

Gustav puede presentar puzzles diferentes.

La aventura gráfica no es precisamente el género más abundante en Xbox y la aparición de un nuevo título perteneciente a él despierta siempre interés. Los autores de *Still Life* tienen amplia experiencia en el género gracias a las sucesivas entregas de *Syberia* y lo demuestran en todo momento a lo largo del desarrollo del juego. Sin embargo, en el caso de *Still Life* se han otorgado plenos poderes de diseño al guionista del juego, Mathieu Larivière, un gran narrador que ha aportado brillantes ideas pero cuya inexperiencia en el diseño de juegos se deja sentir notablemente en algunos de los puzzles.

La principal aportación de Larivière es un desarrollo en dos épocas diferentes con sendos protagonistas que son abuelo y nieta. *Still Life* alterna entre ellas para contar una misma historia, la investigación de unos asesinatos en serie cuyas víctimas son prostitutas a las que se encuentra ahogadas, apuñaladas, golpeadas y destripadas. La agente del FBI Victoria McPherson es la responsable del caso en el Chicago moderno, una investigación que estará a tu cargo a partir del descubrimiento de la quinta víctima. Durante un buen rato tendrás que buscar pistas y tomar muestras en el escenario del crimen empleando toda suerte de herramientas forenses, para pasar después a la aventura propiamente dicha. Pronto te encuentras con el primer puzzle realmente serio, la combinación del cerrojo de un baúl en el desván de casa del padre de Victoria. Más allá de la dificultad que encierra la resolución de puzzle, está la inconsistencia de su existencia, ya que se supone que el padre de Victoria ha abierto el baúl poco antes. En cualquier caso, sirve como preludio al primer viaje en el tiempo: Victoria encuentra un archivo de su abuelo Gustav, que fuera detective en Praga en los años 20. Ya entonces se produjeron una serie de asesinatos de prostitutas que el abuelo de la joven investigó.

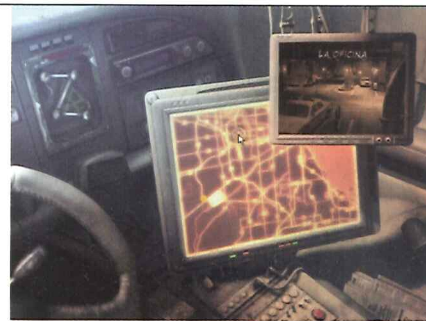
En este momento te verás transportado a Praga y convertido en Gustav, cuyos métodos difieren notablemente de los de su nieta. Además, cuenta con ciertas habilidades psíquicas que se plasman en situaciones y puzzles que suponen una variación con respecto a la parte en que juegas con Victoria, otra de las buenas ideas de Larivière. Por otro lado, por motivos personales, Gustav está más involucrado en el caso por su relación con el entorno de las víctimas, lo que añade interés y proporciona sensaciones diferentes ante los hechos que se suceden.

A diferencia de la inmensa mayoría de las aventuras gráficas, *Still Life* logra recrear una atmósfera fantástica. El uso de gráficos elaborados pero estáticos, combinado con efectos generados en »


Fijación por los puzzles de cerradura.



↑ En Praga no hay GPS, pero un simple plano hace la misma función.



↑ Navegar por la ciudad es muy fácil con el GPS.



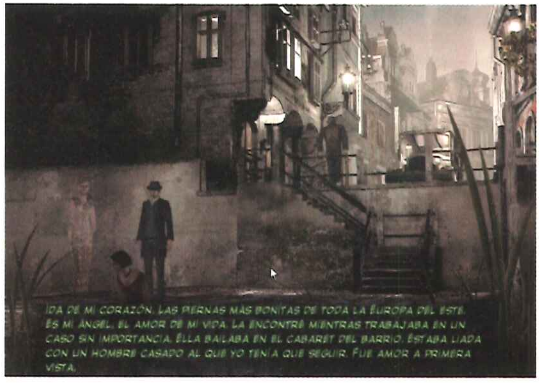
↑ Algunos objetos proporcionan claves.



↑ Coloca en la cerradura los símbolos del collar.



↑ Pulcritud en la mesa de autopsias.



↑ La implicación de Gustav podría acarrearle problemas.



↑ Otra época, mismo tipo de víctima.

La principal aportación de Larivière al juego es un desarrollo en dos épocas diferentes

Información Adicional



EL DESTRIPADOR ATACA DE NUEVO
El misterioso asesino que tratarás de desenmascarar constituye la gran incógnita del juego, pues aparentemente se trata de Jack el Destripador. ¿Cómo puede llevar más de un siglo cometiendo brutales crímenes por medio mundo?

» tiempo real como niebla, y apoyado en el sonido, consigue una ambientación notable que, sin embargo, queda empañada por el escaso esfuerzo que se ha empleado en adaptar el apartado visual a Xbox.

Still Life se creó y lanzó originalmente para PC. Al margen de la falta de integración de algunos de sus puzzles en el desarrollo de la aventura, como hemos mencionado anteriormente, el juego presentaba algún error de traducción puntual (ambas versiones están totalmente en castellano) que influía negativamente en la resolución de puzzles. El problema se ve agravado en Xbox con aquellos puzzles cuyo peso radica en el uso de elementos visuales, bien sean pistas o el objeto del propio puzzle, ya que al no haber adaptado correctamente los gráficos a la plataforma las dificultades se multiplican innecesariamente en tales casos. Afortunadamente, esto sucede en pocas ocasiones y la mayoría de los puzzles se presentan de forma coherente y se resuelven con cierta lógica, bien sea mediante el uso de objetos, la manipulación de los mismos o la combinación de ambas cosas.



↑ El particular homenaje de Still Life a Tetris.

Still Life es una aventura que, técnicamente, podría haber estado mejor. El guión es muy bueno y logra atrapar casi desde el principio, pero su desarrollo se estira de forma artificial con algunos puzzles que o bien sobran o bien podrían haberse resuelto de otra manera. Precisamente son estos los que pueden prolongar la duración del juego, que por lo demás se hará corto para los expertos en el género.

Resumen

STILL LIFE TODO LO QUE NECESITAS SABER

- ✔ El guión es fantástico y la narrativa es inusual en un videojuego. Muchos desarrolladores tienen que tomar nota de este juego.
- ✔ Los diálogos con los personajes contribuyen a construir la historia. La verdad es que los guionistas han hecho un trabajo fantástico.
- ✔ La mezcla de imágenes estáticas con efectos proporciona una buena ambientación, que ayuda a crear una atmósfera de misterio.
- ✘ Hay algunos puzzles que no deberian siquiera existir y que sólo estiran el juego de forma artificial.
- ✘ Algunos errores de traducción y una mala adaptación de los gráficos a Xbox estropean algunos puzzles.

Veredicto

Una aventura que encierra un buen guión malogrado por una adaptación inadecuada a la consola y a nuestro idioma.

6,9//10



Robots

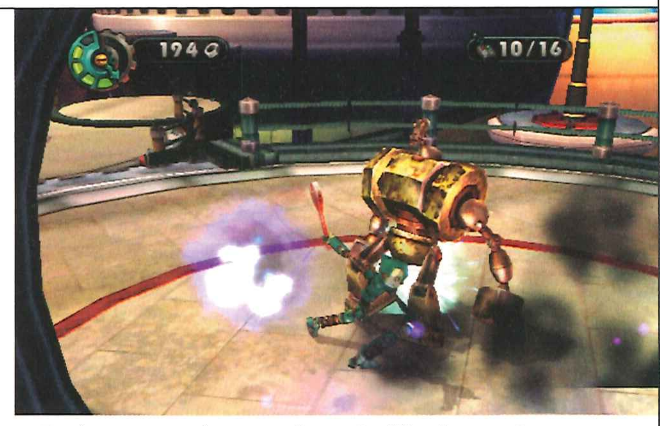
Una película excelente transformada en un videojuego menor



No sería exagerado afirmar que *Robots* es una de las mejores películas de animación de los últimos años. Lástima, pues, que este afable plataformas no esté a la altura de su tocayo fílmico. El juego narra las aventuras de Rodney a partir de un guión que complementa al de la película. En todas las misiones tienes que hablar con algún habitante de la gran urbe, quien te encarga una serie de tareas que consisten en recoger cosas. Rodney tiene a su disposición un extenso catálogos de artilugios y armas con los que puede deshacerse de los enemigos, elementos susceptibles de mejora merced a las toneladas de deshechos que abundan por doquier. Gracias a las máquinas expendedoras de aspecto retro conseguirás multitud de potenciadores, entre los que destaca tu adláter volador Wonderbot, que puede programarse para que recoja basura de gran valor, o bien para que alcance zonas inaccesibles mediante un mando a distancia, de modo que sea capaz de tirar de palancas o accionar botones.

Aunque la animación de Rodney es aceptable, la terrible cámara arruina la experiencia. El salto entre plataformas se antoja complejo, pero como un enemigo te ataque por la espalda ya te puedes despedir, pues perderás la mitad de tu energía antes de poder adoptar una posición defensiva aceptable.

Evidentemente, todo producto de una gran película viene aderezado con multitud de videoclips que surgen tras superar según qué niveles, o que se pueden comprar con los objetos recogidos, pero ahí acaba la lista de sorpresas.



Emplea tu enorme barra para hacer picadillo a los enemigos.



Para apuntar aconsejamos pasar al modo en primera persona.



Rodney siempre se mete en problemas.



Animaniacs: The Great Edgar Hunt

Bonito y barato, pero... ¿bueno?

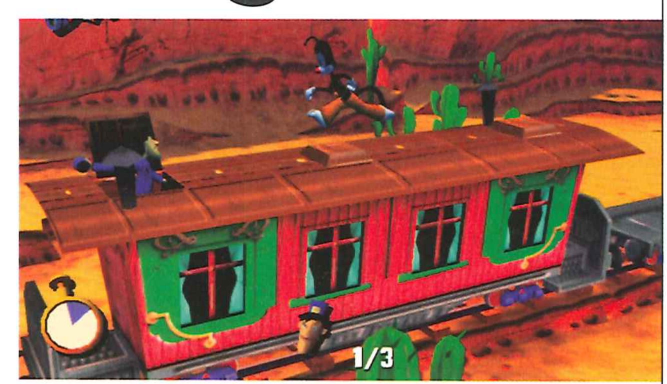


El argumento de *Animaniacs*, por llamarlo de alguna manera, versa sobre el productor cinematográfico CC Deville y su arsenal robado de Edgars de Hollywood (Oscars, para que nos entendamos). En resumidas cuentas, se trata de ayudar a Wakko, Yakko y Dot en su periplo saltarín por los estudios de la Warner Bros en pos de las estatuillas birladas. Ahí se acaba el cotarro, si bien conviene destacar que cada nivel versa sobre un tema cinematográfico particular (oeste, terror, drama histórico...), hecho que puede deducirse a las claras a partir de las capturas.

Lo bueno de *Animaniacs*, a pesar de apostar por un género manido al que no aporta nada nuevo (plataformas en tercera persona y personajes que saltan, corren y recogen objetos), es que todo lo que hace, lo hace bien; así se convierte en un título ligero, digerible y sarcástico en ocasiones, que logra transmitir el encanto de la serie original. Si a todo esto sumamos un montón de situaciones agudas y un estupendo trabajo de voces por cortesía de los dobladores originales de la serie (ojo, el juego no está traducido ni doblado al castellano), el resultado es un juego muy atractivo, aunque aparezca con casi diez años de retraso.

Y se atreve incluso a «tomar prestadas» un par de ideas de auténticos clásicos del entretenimiento doméstico como, por ejemplo, *The Legend of Zelda*. Es el caso de algunas zonas de cada nivel a las que sólo puedes acceder cuando has logrado recabar ciertos objetos en partes posteriores del juego. Aunque semejante artimaña obliga a retroceder continuamente, la mecánica jamás se torna cansina gracias a la ubicación de algunos portales temporales que evitan al jugador el sempiterno devenir por los senderos del juego.

En resumidas cuentas, *Animaniacs* es una propuesta entretenida, barata y, en ocasiones, muy divertida. Aunque, todo sea dicho, también resulta enormemente predecible.



El nivel del tren donde dar esquinazo a los vigilantes es divertido.



El gran jefe Toro Parlante y su encantadora esposa necesitan tu ayuda.



Debe ser el nivel de las pelis de miedo.





La Elite de Xbox

El planteamiento es muy simple. Tienen este galardón los juegos disponibles para Xbox que cuentan con una puntuación igual o superior a 8,5. Se trata de títulos que deben ser jugados por todo buen aficionado a los videojuegos que se precie.

Los juegos cuya puntuación está enmarcada con un recuadro negro pertenecen a la Élite de la Revista Oficial Xbox Edición Española.







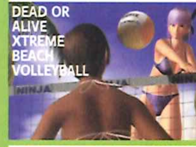








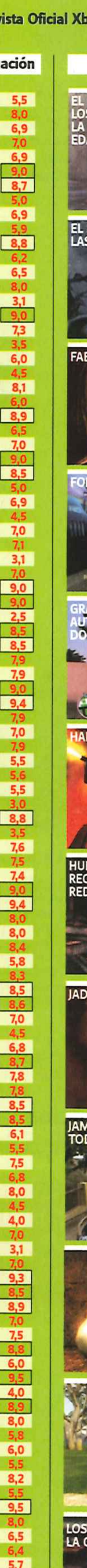


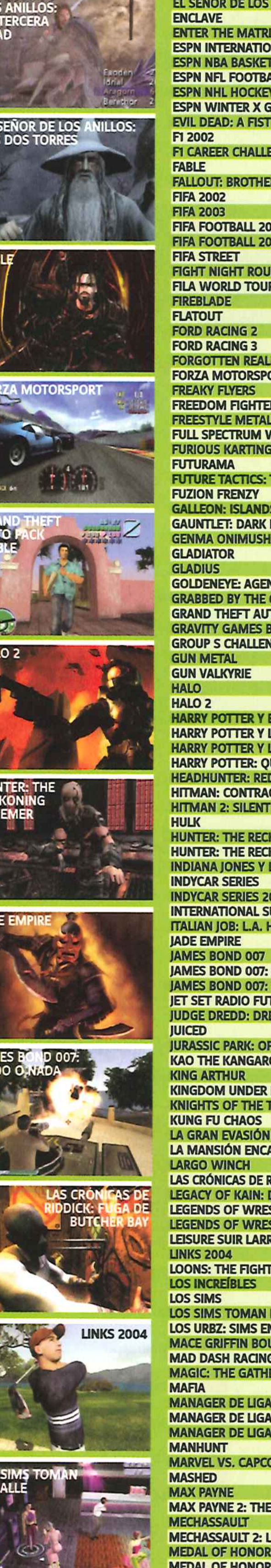






Juego	ROX	Género	Puntuación
4X4 EVO2	07	Carreras	5,5
ALIAS	27	Acción 3ª persona	8,0
ALIEN VS PREDATOR: EXTINCTION	19	ETR	6,9
ALL-STAR BASEBALL 2003	07	Béisbol	7,0
ALTER ECHO	21	Acción	6,9
AMPED 2	22	Snowboard	9,0
AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING	02	Snowboarding	8,7
ANTZ EXTREM'E RACING	08	Carreras	5,0
ATARI TRANSWORLD SURF	03	Surf	6,9
ARCTIC THUNDER	02	Carreras	5,9
ARMED AND DANGEROUS	25	Acción en 3ª persona	8,8
ARX FATALIS	23	RPG	6,2
ATARI ANTHOLOGY	36	Acción	6,5
ATV: QUAD POWER RACING 2	13	Carreras	8,0
AZURIK: RISE OF PERATHIA	06	Acción / Aventura	3,1
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II	25	RPG de acción	9,0
BARBARIAN	10	Beat'em-up	7,3
BATMAN: DARK TOMORROW	16	Acción	3,5
BATMAN: RISE OF TZU	23	Beat'-em-up	6,0
BATMAN: VENGEANCE	03	Acción / Aventura	4,5
BATTLE ENGINE AQUILA	11	Mech shoot-'em-up	8,1
BATTLESTAR GALACTICA	24	Combate espacial	6,0
BEYOND GOOD & EVIL	25	Plataformas	8,9
BIG MUTHA TRUCKERS	11	Conducción	6,5
BLACKSTONE: MAGIC AN STEEL	14	RPG Arcade	7,0
BLINX:THE TIME SWEEPER	10	Plataformas	9,0
BLINX 2: MASTERS OF TIME&SPACE	35	Plataformas	8,5
BLODY ROAR EXTREME	23	Lucha	5,0
BLOOD OMEN 2	04	Acción / Aventura	6,9
BLOOD WAKE	03	Carreras / Acción	4,5
BLOODRAYNE	16	Acción	7,0
BOB ESPONJA: LA ESPONJA	36	Plataformas	7,1
BONICLE	23	Plataformas	3,1
BREAKDOWN	29	Shooter	7,0
BROKEN SWORD: EL SUEÑO DEL DRAGÓN	23	Acción	9,0
BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30	39	Shooter táctico	9,0
BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON	09	Beat-'em-up	2,5
BRUTE FORCE	17	Acción	8,5
BUFFY LA CAZAVAMPIROS	08	Acción / Aventura	8,5
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS	21	Arcade	7,9
BURNOUT	05	Carreras	7,9
BURNOUT 2: POINT OF IMPACT	16	Carreras	9,0
BURNOUT 3: TAKEDOWN	32	Conducción	9,4
BUSCANDO A NEMO	21	Plataformas 3D	7,9
CALL OF DUTY: FINEST HOUR	36	Shooter	7,0
CAPCOM VS SNK 2 EO	15	Beat-'em-up 2D	7,9
CARVE	25	Motos acuáticas	5,5
CATWOMAN	31	Acción	5,6
CEL DAMAGE	03	Carreras	5,5
CELEBRITY DEATHMATCH	24	Beat-'em-up	3,0
CHAMPIONSHIP MANAGER TEMPORADA 01/02	04	Fútbol estrategia	8,8
CIRCUS MAXIMUS	06	Carreras	3,5
CLUB FOOTBALL	21	Deportivo	7,6
CLUB FOOTBALL	33	Fútbol	7,5
COLD FEAR	38	Survival Horror	7,4
COLIN MCRAE RALLY 3	10	Conducción	9,0
COLIN MCRAE RALLY 04	20	Carreras	9,4
COLIN MCRAE RALLY 05	32	Conducción	8,0
COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS	31	Acción	8,0
COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE	07	Estrategia	8,4
CONAN	28	Acción	5,8
CONFLICT: DESERT STORM	08	Shooter por equipos	8,3
CONFLICT DESERT STORM II	20	Shooter en 1ª persona	8,5
CONFLICT VIETNAM	32	Acción	8,6
COUNTER-STRIKE	23	Shooter por equipos	7,0
CRASH: NITRO KART	23	Conducción	4,5
CRASH	06	Conducción	6,8
CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX	04	Plataformas	8,7
CRASH TWINSANITY	34	Plataformas	7,8
CRAZY TAXI 3	09	Conducción arcade	7,8
CRIMSON SEA	15	Acción en 3ª persona	8,5
CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE	23	Combate aéreo	8,5
CTSF: FIRE FOR EFFECT	39	Acción	6,1
CURSE: EYE OF ISIS	27	Survival horror	5,5
D&D: HEROES	22	RPG	7,5
DAKAR 2	18	Carreras	6,8
DANCING STAGE UNLEASHED	26	Baile	8,0
DARK ANGEL	14	Acción	4,5
DARK SUMMIT	03	Snowboarding	4,0
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2	02	BMX	7,0
DAVID BECKHAM SOCCER	04	Fútbol	3,1
DEAD MAN'S HAND	27	Shooter	7,0
DEAD OR ALIVE 3	02	Beat-'em-up	9,3
DEAD OR ALIVE ULTIMATE	37	Acción	8,5
DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL	13	Voleibol	8,9
DEAD TO RIGHTS	12	Acción / Shooter	7,0
DEADLY SKIES	04	Simulador de vuelo	7,5
DEF JAM FIGHT FOR NEW YORK	33	Lucha	8,8
DEFENDER	16	Acción	6,0
DEUS EX: INVISIBLE WAR	25	Shooter/RPG	9,5
DIE HARD: VENDETTA	18	Acción en 1ª persona	4,0
DOOM 3	37	Shooter 1ª persona	8,9
DINASTY WARRIORS 4	22	Lucha	8,0
DINOTOPIA: THE SUNSTONE ODYSSEY	29	Acción	5,8
DINO CRISIS 3	22	Acción en 3ª persona	6,0
DOS POLICIAS REBELDES 2	27	Acción	5,5
DR MUTO	14	Plataformas	8,2
DRAGON'S LAIR 3D	28	Acción	5,5
DRIV3R	29	Conducción	9,5
DYNASTY WARRIORS 3	11	Acción / Aventura	8,0
EGGO MANIA	09	Puzzle	6,5
EL CLUB DE LA LUCHA	35	Acción	6,4
EL ESPANTATIBURONES	34	Acción	5,7
EL GATO	27	Plataformas	5,7
EL HOBBIT	23	Plataformas	7,5
EL IMPERIO DEL FUEGO	11	Acción / Shooter	5,5
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY	22	Acción	9,3
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO	10	Acción / Aventura	7,7





Juego	ROX	Género	Puntuación
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA TERCERA EDAD	34	RPG	9,0
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES	14	Acción / Aventura	8,5
ENCLAVE	10	Acción / Aventura	6,9
ENTER THE MATRIX	16	Acción	7.5
ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS	04	Deportes de invierno	5,0
ESPN NBA BASKETBALL	22	Deportes	8,2
ESPN NFL FOOTBALL	24	Fútbol americano	8,0
ESPN NHL HOCKEY	24	Hockey sobre hielo	8,2
ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2	06	Snowboarding	7,0
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK	18	Acción	6,0
F1 2002	04	Carreras	8,7
F1 CAREER CHALLENGE	17	Carreras	6,9
FABLE	32	RPG	9,4
FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL	27	RPG	7,7
FIFA 2002	04	Fútbol	9,2
FIFA 2003	10	Fútbol	9,4
FIFA FOOTBALL 2004	22	Deportes	8,7
FIFA FOOTBALL 2005	33	Fútbol	9,1
FIFA STREET	37	Fútbol	8,5
FIGHT NIGHT ROUND 2	38	Boxeo	8,0
FILA WORLD TOUR TENNIS	09	Tenis	2,8
FIREBLADE	12	Shoot-'em-up	4,0
FLATOUT	34	Conducción	6,5
FORD RACING 2	22	Carreras	5,7
FORD RACING 3	34	Conducción	5,5
FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE	39	RPG de acción	6,8
FORZA MOTORSPORT	40	Conducción	9,4
FREAKY FLYERS	21	Conducción	7,0
FREEDOM FIGHTERS	20	Acción	8,0
FREESTYLE METALX	21	Carreras	7,8
FULL SPECTRUM WARRIOR	29	Acción táctica	8,5
FURIOUS KARTING	12	Carreras	6,0
FUTURAMA	18	Plataformas	8,5
FUTURE TACTICS: THE UPRISING	35	Estrategia	7,0
FUZION FRENZY	02	Party Game	5,0
GALLEON: ISLANDS OF MYSTERY	29	Acción/Aventura	7,0
GAUNTLET: DARK LEGACY	07	Aventura arcade	4,0
GENMA ONIMUSHA	03	Acción / Aventura	6,5
GLADIATOR	22	Lucha	6,7
GLADIUS	22	Lucha	6,8
GOLDENEYE: AGENTE CORRUPTO	35	Acción	7,8
GRABBED BY THE GHOULIES	23	Acción	8,5
GRAND THEFT AUTO PACK DOBLE	24	Conducción	9,5
GRAVITY GAMES BIKE: STREET.VERT.DIRT	10	BMX	1,5
GROUP S CHALLENGE	21	Conducción	7,7
GUN METAL	07	Acción / Shooter	8,0
GUN VALKYRIE	05	Shoot-'em-up	8,0
HALO	02	Shooter	9,7
HALO 2	33	Acción en 1ª persona	9,7
HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN	29	Plataformas/Puzzles	8,0
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA	11	Acción / Aventura	7,0
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL	24	Acción / Aventura	6,0
HARRY POTTER: QUIDDITCH COPA DEL MUNDO	23	Deportes	8,1
HEADHUNTER: REDEMPTION	33	Acción	6,9
HITMAN: CONTRACTS	28	Acción	6,6
HITMAN 2: SILENT ASSASSIN	09	Acción	8,1
HULK	17	Acción	8,0
HUNTER: THE RECKONING	06	Acción / Aventura	7,5
HUNTER: THE RECKONING REDEEMER	24	Arcade	8,5
INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR	14	Acción / Aventura	8,7
INDYCAR SERIES	18	Carreras	8,5
INDYCAR SERIES 2005	30	Conducción	7,6
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	04	Fútbol	5,8
ITALIAN JOB: L.A. HEIST	21	Carreras	5,0
JADE EMPIRE	39	RPG en acción	9,0
JAMES BOND 007	06	Shooter	8,1
JAMES BOND 007: NIGHTFIRE	12	Acción / Shooter	8,0
JAMES BOND 007: TODO O NADA	25	Acción	8,5
JET SET RADIO FUTURE	03	Plataformas / Skate	8,9
JUDGE DREDD: DREDD VERSUS DEATH	21	Shooter	5,7
JUICED	40	Carreras-Tuning	8,9
JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS	15	Estrategia	7,0
KAO THE KANGAROO ROUND 2	36	Plataformas	6,2
KING ARTHUR	36	Acción	3,5
KINGDOM UNDER FIRE: THE CRUSADERS	33	Acción	8,8
KNIGHTS OF THE TEMPLE	28	Acción	6,0
KUNG FU CHAOS	14	Acción/Plataformas	8,1
LA GRAN EVASIÓN	19	Aventuras	7,6
LA MANSIÓN ENCANTADA	27	Acción	6,5
LARGO WINCH	09	Aventura gráfica	6,5
LAS CRÓNICAS DE RIDDICK: FUGA DE BUTCHER BAY	31	Shooter	9,5
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	24	Aventura de acción	6,0
LEGENDS OF WRESTLING	06	Boxeo	6,0
LEGENDS OF WRESTLING II	13	Boxeo	7,2
LEISURE SUIR LARRY: MAGNA CUM LAUDE	34	Aventura	6,5
LINKS 2004	23	Simulador golf	8,5
LOONS: THE FIGHT FOR FAME	08	Acción dibujos animados	6,5
LOS INCREÍBLES	34	Acción	7,4
LOS SIMS	15	Estrategia	7,7
LOS SIMS TOMAN LA CALLE	23	Estrategia	8,5
LOS URBZ: SIMS EN LA CIUDAD	34	Simulador divino	8,0
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	19	Shooter espacial	8,1
MAD DASH RACING	02	Carreras	6,8
MAGIC: THE GATHERING - BATTLEGROUNDS	24	Lucha/Estrategia	6,5
MAFIA	28	Acción	6,8
MANAGER DE LIGA 2003	11	Fútbol/Estrategia	8,0
MANAGER DE LIGA 2004	26	Manager de fútbol	8,4
MANAGER DE LIGA 2005	33	Manager de fútbol	8,5
MANHUNT	28	Acción	6,8
MARVEL VS. CAPCOM 2	10	Beat-'em-up	7,5
MASHED	30	Carreras	8,1
MAX PAYNE	04	Acción	8,5
MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE	24	Acción en 3ª persona	9,5
MECHASSAULT	11	Shoot-'em-up de mechs	7,3
MECHASSAULT 2: LONE WOLF	36	Mechs	8,9
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	11	Shooter	7,0
MEDAL OF HONOR: RISING SUN	23	Shooter	5,8
MEN OF VALOR: THE VIETNAM WAR	35	Acción	4,5





















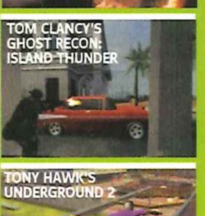






Juego	ROX	Género	Puntuación
MERCENARIOS	37	Acción	9,0
METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM	24	Acción	8,5
METAL DUNGEON	12	RPG	5,0
METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE	12	Acción / Aventura	9,2
METAL SLUG 3	33	Acción	7,0
MICRO MACHINES	12	Conducción	6,5
MIDWAY ARCADE TREASURES	25	Compilación arcades	7,5
MIDNIGHT CLUB II	19	Carreras	7,0
MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION	40	Conducción	8,9
MIDTOWN MADNESS 3	17	Carreras	7,5
MIDWAY ARCADE TREASURES	36	Acción	8,0
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING	06	Boxeo	7,0
MINORITY REPORT	12	Acción	5,0
MISSION: IMPOSSIBLE - OPERATION SURMA	23	Acción	8,5
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE	13	Beat-'em-up	8,0
MORTAL KOMBAT: DECEPTION	34	Lucha	9,0
MOTOGP 2	16	Carreras	9,4
MOTO GP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY	05	Carreras	9,1
MTX MOTOTRAX	28	Motocross	8,5
MX SUPERFLY	13	Carreras	7,5
MX UNLEASHED	27	Motocross	7,0
MX2002 FEAT. RICKY CARMICHAEL	05	Motocross	6,0
MYST III: EXILE	09	Aventura gráfica	6,8
NBA 2K3	13	Baloncesto	6,0
NBA INSIDE DRIVE 2002	04	Baloncesto	7,5
NBA INSIDE DRIVE 2003	11	Baloncesto	8,0
NBA INSIDE DRIVE 2004	24	Baloncesto	8,4
NBA JAM 2004	22	Deportes	7,0
NBA LIVE 2003	10	Baloncesto	7,5
NBA LIVE 2004	21	Deportes	8,8
NBA LIVE 2005	34	Baloncesto	8,5
NBA STREET VOL. 2	15	Baloncesto	8,7
NBA STREET VOL 3	38	Baloncesto	8,9
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	09	Carreras	7,5
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	23	Carreras	8,5
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2	35	Carreras	7,9
NEW LEGENDS	05	Acción / Aventura	4,9
NFL FEVER 2003	10	Fútbol americano	8,2
NFL2K3	14	Fútbol americano	7,8
NHL 2002	03	Hockey sobre hielo	8,2
NHL 2003	10	Hockey sobre hielo	8,2
NHL 2004	21	Deportes	7,8
NHL HITZ 20-02	02	Hockey sobre hielo	8,4
NHL HITZ 20-03	09	Hockey sobre hielo	8,4
NHL RIVALS	24	Hockey sobre hielo	8,0
NHL2K3	14	Hockey sobre hielo	7,9
NIGHTCASTER: DEFEAT THE DARKNESS	05	Aventura / Shooter	4,2
NINJA GAIDEN	28	Acción	9,2
OBSCURE	29	Survival Horror	8,9
ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE	02	Plataformas	8,0
ODDWORLD: STRANGER'S WRATH	37	Acción	8,5
OTOGI MYTH OF DEMONS	19	Acción	8,5
OTOGI 2: INMORTAL WARRIORS	37	Acción	8,0
OUTLAW VOLLEYBALL	23	Deportes	6,0
OUTRUN 2	33	Conducción	8,8
PANZER DRAGOON ORTA	14	Acción	8,7
PARIAH	40	Shooter	7,1
PHANTOM CRASH: BLUE SKY BRINGS TEARS	10	Lucha de mechs	8,5
PIRATAS DEL CARIBE	20	Rol	7,0
PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT	05	Acción / Aventura	5,0
PITFALL: THE LOST EXPEDITION	27	Plataformas	6,7
PLAYBOY THE MANSION	38	Simulador	5,1
PREDATOR: CONCRETE JUNGLE	40	Lucha	6,1
PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME	25	Acción en 3ª persona	9,0
PRINCE OF PERSIA 2	35	Acción en 3ª persona	8,0
PRISONER OF WAR	07	Puzzle / Aventura	7,7
PRO BEACH SOCCER	20	Voley playa	4,6
PRO EVOLUTION SOCCER 4	33	Fútbol	9,4
PRO RACE DRIVER	15	Carreras	8,0
PRO TENNIS WTA TOUR	08	Tenis	2,1
PROJECT GOTHAM RACING	02	Conducción	8,9
PROJECT GOTHAM RACING 2	22	Carreras	9,3
PROJECT ZERO	14	Survival horror	8,8
PROJECT ZERO 2:CRIMSON BUTTERFLY DIRECTOR'S CUT	37	Aventura	8,8
PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRANCY	31	Acción	8,9
PUYO POP FEVER	26	Puzzles	7,0
QUANTUM REDSHIFT	09	Carreras futuristas	7,0
R: RACING	26	Carreras	6,7
RACING EVOLUZIONE	15	Carreras	9,0
RAINBOW SIX: BLACK ARROW	32	Shooter por equipos	8,5
RALLISPORT CHALLENGE	2	Carreras	8,5
RALLISPORT CHALLENGE 2	29	Conducción	9,3
RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS	11	Carreras	8,0
RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC	14	Plataformas	7,9
RED CARD	05	Fútbol	7,8
RED FACTION II	18	Acción en 1ª persona	7,2
RED DEAD REVOLVER	29	Shooter	8,6
RED NINJA: END OF HONOUR	40	Lucha	3,8
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: TIDES OF WAR	15	Shooter en 1ª per.	9,2
RICHARD BURNS RALLY	31	Conducción	6,8
ROADKILL	23	Carreras/Acción	5,5
ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN	23	Estrategia	6,2
ROBOCOP	26	Shooter en 1ª per.	3,0
ROBOTECH: BATTLECRY	11	Shooter de mechs	6,3
ROCKY	09	Boxeo	8,7
ROCKY LEGENDS	34	Boxeo	8,0
ROGUE OPS	25	Acción en 3ª persona	6,0
ROLLING	22	Deportes extremos	6,9
RUN LIKE HELL	32	Acción	6,9
SAMURAI WARRIORS	33	Acción	8,0
SCOOBY DOO! MYSTERY MAYHEM	28	Acción	7,1
SCRAPLAND	38	Acción	7,9
SECOND SIGHT	32	Acción	7,0
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	23	Simulador aéreo	8,8
SEGA GT 2002	10	Conducción	8,5
SEGA GT ONLINE	23	Conducción	8,7
SEGA SOCCER SLAM	10	Fútbol arcade	6,8
SERIOUS SAM	12	Shooter	8,0
SHADOW OF MEMORIES	10	Puzzle / Aventura	4,5
SHADOW OPS: RED MERCURY	30	Shooter	8,0
SHELLSHOCK: NAM'67	31	Acción	7,5
SHENMUE II	13	Aventura/RPG	8,8
SHREK	04	Plataformas	5,0
SHREK 2	30	Acción	6,7
SHREK SUPER PARTY	12	Party Game	4,0
SILENT HILL 2: INNER FEARS	09	Survival horror	8,8
SILENT HILL 4: THE ROOM	32	Survival horror	8,5
SILENT SCOPE COMPLETE	26	Shooter	6,0
SKI RACING 2005	37	Ski	6,4











Juego	ROX	Género	Puntuación
SLAM TENNIS	07	Tenis	8,2
SNK VS CAPCOM: SVC CHAOS	38	Lucha	4,7
SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX	17	Shooter en 1ª persona	8,5
SONIC HEROES	26	Plataformas	7,3
SONIC MEGA COLLECTION PLUS	37	Plataformas	8,0
SOUL CALIBUR II	20	Lucha	9,0
SPAWN: ARMAGEDDON	26	Acción en 3ª persona	5,3
SPLASHDOWN	08	Carreras	8,5
SPIDER-MAN: THE MOVIE	05	Plataformas	7,5
SPEED KINGS	18	Carreras	7,0
SPHINX Y LA MALDITA MOMIA	26	Plataformas	8,5
SPIDER-MAN 2	31	Acción	8,9
SPLINTER CELL CHAOS THEORY	38	Acción de sigilo	9,5
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW	26	Shooter táctico	9,0
SPY HUNTER	07	Conducción / Shoot-'em-up	6,7
SPY HUNTER 2	26	Acción/Conducción	3,8
SPYRO: A HERO'S TAIL	35	Plataformas	6,9
SSX 3	22	Snowboard	8,9
SSX TRICKY	08	Snowboarding	8,9
STAKE	16	Party Game	6,5
STAR TREK: SHATTERED UNIVERSE	29	Shooter	7,0
STAR WARS BATTLEFRONT	33	Acción	8,5
STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY	23	Acción	7,9
STAR WARS JEDI STARFIGHTER	06	Shoot-'em-up	7,7
STAR WARS: LAS GUERRAS CLON	16	Acción	7,7
STAR WARS: LOS CAB. DE LA ANTIGUA REPÚBLICA	19	RPG	9,5
STAR WARS: LOS CAB. DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II	35	RPG	9,0
STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO	38	Acción	8,9
STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST	10	Acción / Aventura	8,5
STAR WARS OBI WAN	02	Acción	7,0
STARSKY & HUTCH	18	Acción / Conducción	7,0
STATE OF EMERGENCY	16	Acción	7,8
STEEL BATTALION	13	Shooter de mechs con control	8,2
STEEL BATTALION: LINE OF CONTACT	27	Mechs on line	9,0
STREET FIGHTER: ANNIVERSARY COLLECTION	33	Lucha	5,9
STOLEN	39	Acción	4,8
SUDEKI	32	RPG	7,5
SUPER MONKEY BALL DELUXE	39	Plataformas	8,0
SUPERMAN: THE MAN OF STEEL	12	Shoot-'em-up	4,0
SX SUPERSTAR	19	Carreras	6,5
SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM	24	Acción táctica en 1ª pers.	7,2
SYBERIA	24	Aventura gráfica	8,5
SYBERIA II	27	Aventura	8,6
TAO FENG: FIST OF THE LOTUS	16	Beat-'em-up	8,0
TAZ: WANTED	08	Plataformas	5,9
TD OVERDRIVE	05	Carreras	4,0
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	27	Acción	6,5
TENCHU: REGRESO DESDE LAS TINIEBLAS	27	Acción 3ª persona	8,6
TEST DRIVE OFF-ROAD WIDE OPEN	06	Carreras	3,1
TETRIS WORLDS	09	Puzzle	4,0
TERMINATOR: DAWN OF FATE	11	Shoot-'em-up	5,0
TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES	24	Shooter	6,8
THE BARD'S TALE	38	RPG	8,0
THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND	10	RPG	7,9
THE HOUSE OF THE DEAD 3	14	Arcade de disparo	8,5
THE KING OF FIGHTERS	37	Lucha	7,5
THE PUNISHER	38	Acción	6,5
THE SIMPSONS ROAD RAGE	10	Conducción	5,9
THE SIMPSONS: HIT & RUN	22	Carreras	7,2
THE SUFFERING	28	Acción	8,9
THE THING	09	Survival Horror	8,0
TIGER WOODS 2004	20	Simulador de golf	7,4
THIEF: DEADLY SHADOWS	30	Sigilo	8,8
TIGER WOODS PGA TOUR 2003	11	Golf	8,5
TIMESPLITTERS 2	10	Shooter	9,1
TIMESPLITTERS 3: FUTURO PERFECTO	38	Acción	8,0
TOCA RACE DRIVER 2	28	Carreras	9,2
TOEJAM & EARL III: MISSION TO EARTH	13	Plataformas	8,0
TOM CLANCY'S GHOST RECON	12	Shooter en escuadrones	8,4
TOM CLANCY'S GHOST RECON 2	34	Acción Táctica	7,5
TOM CLANCY'S GHOST RECON: ISLAND THUNDER	23	Shooter	8,5
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3	23	Acción Táctica.	9,0
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL	10	Shooter por equipos	9,2
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	03	Skateboarding	8,8
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	10	Skateboarding	8,6
TONY HAWK'S UNDERGROUND	23	Skateboarding	8,8
TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	34	Skateboarding	8,5
TOP SPIN	22	Deportes	9,0
TOTAL IMMERSION RACING	11	Carreras	5,7
TOUR DE FRANCE	07	Carreras	6,7
TOXIC GRIND	11	BMX	5,0
TRANSWORLD SNOWBOARDING	11	Snowboarding	6,5
TRON 2.0 KILLER APP	37	Acción	7,0
TRUE CRIME: STREETS OF L.A.	23	Acción	8,0
TUROK EVOLUTION	08	Acción / Shooter	8,0
TY EL TIGRE DE TASMANIA 2	35	Plataformas	6,5
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005	37	Fútbol	7,9
UEFA EURO 2004	28	Fútbol	8,4
UFC: TAPOUT	05	Beat-'em-up	8,2
URBAN FREESTYLE SOCCER	26	Fútbol	6,5
UNA SERIE DE CATASTRÓFICAS DESDICHAS DE LEMONY SNICKET	36	Acción	7,4
UN VECINO INFERNAL	38	Acción	4,6
UNREAL II: THE AWAKENING	27	Shooter	6,3
UNREAL CHAMPIONSHIP	11	Shoot-'em-up	8,5
UNREAL CHAMPIONSHIP 2	39	Acción en 1ª persona	9,3
V-RALLY 3	15	Carreras	6,1
VAN HELSING	29	Aventura/acción	7,5
VEXX	14	Plataformas	8,0
VOODOO VINCE	21	Plataformas	7,7
WALLACE & GROMMIT IN PROJECT ZOO	23	Plataformas	7,9
WHACKED!	11	Party Game	6,0
WHIPLASH	26	Plataformas	7,9
WRATH UNLEASHED	25	Lucha/Estrategia	5,0
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003	18	Billar	8,2
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2004	31	Billar	8,8
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2005	39	Billar	8,3
WORLD RACING	13	Carreras	7,5
WORMS 3D	22	Estrategia	7,3
WORMS FORTS: UNDER SIEGE	34	Acción/Estrategia	8,0
WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS	03	Conducción	8,0
WWE RAW	10	Wrestling	5,3
WWE RAW2	21	Boxeo	6,5
X-MEN: THE NEXT DIMENSION	12	Beat-'em-up	6,0
X-MEN: LEGENDS	34	RPG	8,5
X-MEN 2: LA VENGANZA DE LOBEZNO	15	Acción	6,5
XIII	22	Shooter	8,5
YAGER	14	Combate espacial	8,5
YU-GI-OH! DAWN OF DESTINITY	35	Cartas	5,0

Play Live

La importancia de una experiencia on line confortable

El tema viene a coalición, precisamente, por los dos juegos que analizamos este mes. Dos títulos de calidad indiscutible pero que, sin embargo, ofrecen una experiencia de juego en Xbox Live muy diferente. Y esa diferencia está, sencillamente, en la forma en que ha sido implementado el soporte de juego *on line*.

Chaos Theory on line es todo lo que un *fan* de la serie *Splinter Cell* puede desear. No sólo por los contenidos jugables, sino porque el proceso de búsqueda y selección de partidas se desarrolla sin tacha alguna y con la evidente intención de que el jugador invierta el menor tiempo posible en los prolegómenos de cada partida.

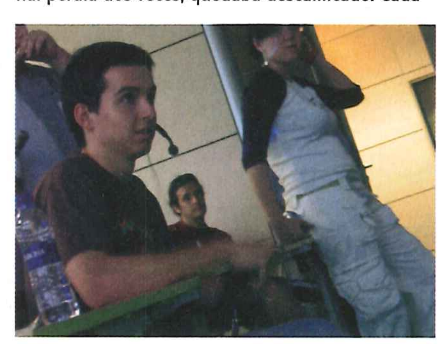
Brothers in Arms, sin embargo, es lo opuesto. Pantallas de carga a tutiplén, incorporaciones a partidas abortadas porque para cuando el sistema está listo el puesto del jugador ya ha sido ocupado y, sobre todo, la obligación de asistir como espectador a unas partidas largas, muy largas, antes de incorporarse a la siguiente ronda. Con lo que más de uno acabará tirando la toalla y eligiendo un juego que no le cause tantos quebraderos de cabeza. Lo curioso del caso es que ambos títulos son del mismo editor y desarrollador; sin embargo, los resultados son muy distintos. A pesar de la innegable calidad de *Brothers in Arms* una vez que se ha conseguido entrar en la partida, es evidente que no es con este tipo de experiencias con las que Xbox Live se ha ganado su fama. *Brothers in Arms 2* ya está anunciado. Es de esperar que los desarrolladores tomen buena nota y consiguen construir una experiencia *on line* a la altura de las circunstancias.

Disputado el primer torneo mundial de Halo 2

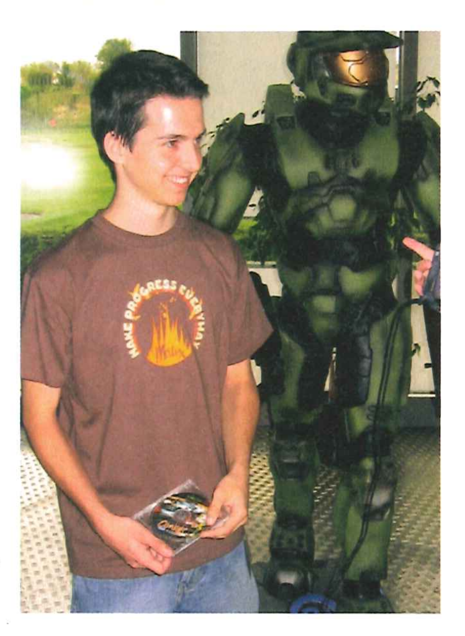
lLopsl fue el representante español en la emocionante ronda final

El pasado 10 de junio se celebró la ronda final de combates en el primer torneo mundial de *Halo 2*. Cada una de las 24 regiones que cuentan con Xbox Live presentaba un finalista para intentar conseguir el título del mejor jugador de *Halo 2* del planeta y hacerse con una suculenta cantidad de premios. Por parte de España participó el jugador lLopsl, un joven de 18 años de Cataluña.

La mecánica de la competición fue la siguiente: los 24 participantes fueron distribuidos en cuatro grupos de seis jugadores cada uno. Los tres primeros clasificados pasaban a la siguiente ronda mientras que los tres últimos de cada grupo pasaban a una fase eliminatoria; en cuanto un vencedor regional perdía dos veces, quedaba descalificado. Cada ronda tenía una duración de 10 minutos. Las partidas finales se disputaron en el nuevo mapa de *Halo 2*, Warlock.


↑ Un momento de la competición.

Desafortunadamente, el grupo que le correspondió a lLopsl fue posiblemente el más complicado, pues tuvo que enfrentarse a Holanda (quien ganó finalmente el Campeonato), a Estados Unidos (los terceros mejores jugadores del mundo de *Halo 2*), a Reino Unido, Méjico e Italia. Pese a que llegó a tomar la delantera hasta en dos ocasiones, lLopsl se quedó a las puertas de superar la primera fase, en la que se clasificaban tres jugadores, y sólo pudo quedar cuarto, superando al jugador inglés y al italiano. Finalmente fue el holandés King Tuur quien se coronó como el mejor jugador mundial de *Halo 2*, tras derrotar en una apasionante final al representante japonés. Gracias a su victoria, King Tuur recibirá, además del paquete entregado al vencedor local, una pantalla plana DLP HDTV Samsung de 50 pulgadas, un reproductor de DVD HighDef de Samsung, un trofeo personalizado como ganador mundial de *Halo 2* en Xbox Live con un disco del juego *Halo 2* en oro de 24 quilates y el equivalente local a 1.500 dólares en efectivo. No está nada mal, ¿verdad?



↑ A eso se le llama saber encajar una derrota.

Nuevos contenidos para Ghost Recon 2 y Star Wars: Republic Commando

EL shooter táctico de Ubi Soft recibe su tercer pack gratuito

Al igual que sucedió con la primera parte, *Ghost Recon* se está convirtiendo en uno los títulos que más contenidos descargables está recibiendo. El tercer *pack*, ya disponible para su descarga a través de Xbox Live, incluye tres nuevos mapas y una colección de *skins* sorprendente que añaden una nota de humor al juego.

Bunlers recuerda al tipo de escenarios vistos en *Brothers in Arms*, otro título de Ubi Soft. Dam Pumping Station, por su parte, presenta una planta de energía que incluye áreas exteriores e interiores, mientras que Dam River Crossing sitúa la acción en los alrededores de un río.

En cuanto a las *skins* hay que decir que no son el tipo de trajes que un operativo especial llevaría a la guerra. Incluyen un traje de conejo rosa, otro de hojalata -al estilo del mago de Oz- y de pavo, de pirata, calabaza y, ejem, un cavernícola sobre un pequeño dinosaurio. Cuando menos, sorprendente.



Más convencional es el contenido descargable para el último juego basado en el universo *Star Wars. Republic Commando* cuenta con un nuevo mapa llamado Hangar ambientado en un crucero de la República, que presenta dos áreas conectadas entre sí y es apto para los cuatro modos de juego disponibles. Está particularmente recomendado para las partidas de Capturar la Bandera.

Por último, *Vietcong: Purple Haze* también recibe el tratamiento Live ya que cuenta con dos nuevos mapas que responden a los títulos de The Bridge y Radio Delay. El primero es una versión alternativa de uno de los niveles incluidos en la campaña principal de juego mientras que el segundo es enteramente nuevo.



LiveAnálisis

Miramos con otros ojos los últimos juegos analizados y nos centramos en sus opciones para Xbox Live

Splinter Cell: Chaos Theory

Dos motores gráficos en un mismo juego

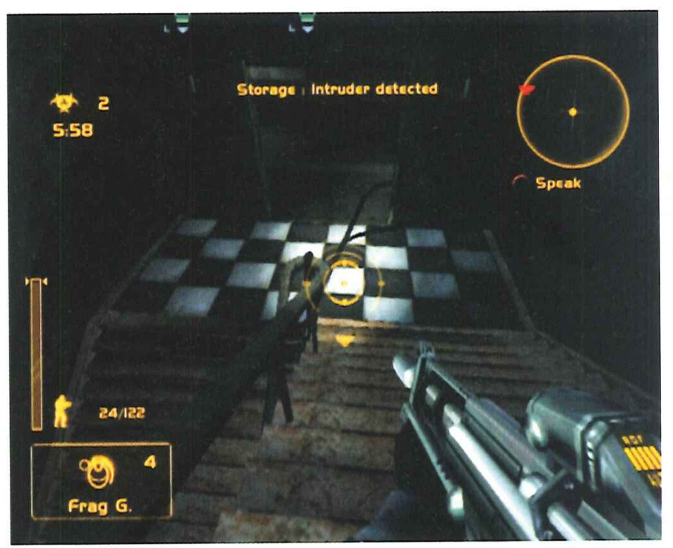



Análisi: ROX 38 | Puntuación: 9,5
Jugadores: 1-4 | Live: 2-4

Ya dejamos claro en el análisis del número 38 de la ROX que *Chaos Theory* no era sólo el mejor *Splinter Cell* de la serie, sino el tecno thriller más intenso que, presumiblemente, va a haber ocasión de jugar en Xbox. Siendo así, no sorprende que las abundantes opciones de juego *on line* se muevan a un nivel parecido... con un problema que, aunque no es fundamental, sí chocante. Y es que el modo multijugador de *Chaos Theory* utiliza un motor gráfico diferente al del resto del juego, que es el mismo que en *Pandora Tomorrow*. No es que sea malo, pero puesto a la par con el resto del juego, la diferencia es evidente. Por fortuna, no sucede lo mismo con el modo cooperativo -un puñado de vibrantes misiones que corren en paralelo a la trama principal y están protagonizadas por dos espías de Shadownet-, que presenta el mismo esplendor gráfico que la campaña *off line*.

El innovador modo multijugador Espías Versus Mercenarios que hizo su debut en *Pandora Tomorrow* regresa con algunas novedades. La mecánica ya es conocida: dos jugadores -espías- se enfrentan a otros dos -mercenarios- en una serie de 11 niveles de los que seis son completamente nuevos. Los primeros son personajes en la línea de Sam Fisher, mientras que los mercenarios están más inclinados hacia la acción y se juegan en primera persona. Hay tres modos de juego. Disk Hunt sitúa a los espías en busca de una serie de discos de datos que deben robar bajo las narices de los mercenarios. El modo Historia va desbloqueando sucesivas áreas de los escenarios según van cumpliendo los espías con los objetivos necesarios. Incluso hay un modo Deathmatch que, dadas las características del juego, presenta una dinámica completamente diferente a la de cualquier otro título.

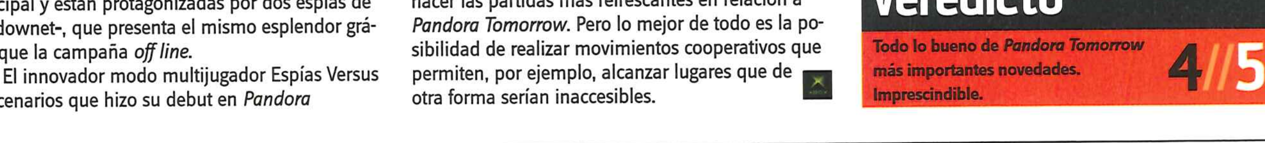
Espías y Mercenarios cuentan con nuevas habilidades -camuflaje óptico para los primeros y escopetas para los segundos, entre otras- con las que hacer las partidas más refrescantes en relación a *Pandora Tomorrow*. Pero lo mejor de todo es la posibilidad de realizar movimientos cooperativos que permiten, por ejemplo, alcanzar lugares que de otra forma serían inaccesibles.



Los mercenarios tratan de cazar a los espías de Shadownet.

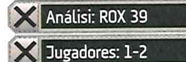
Veredicto

Todo lo bueno de *Pandora Tomorrow* más importantes novedades. Imprescindible. 4//5



Brothers In Arms: Road To Hill 30

El excelente shooter de Ubi Soft no lo es tanto on line

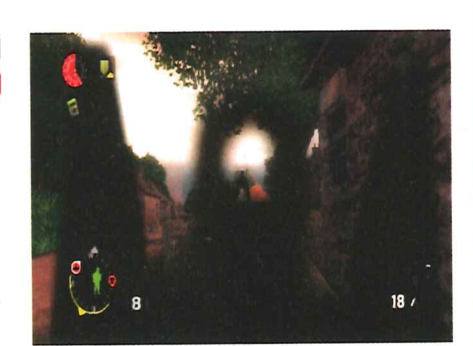


Análisi: ROX 39 | Puntuación: 9,0
Jugadores: 1-2 | Live: 1-4

No abundan los juegos que puedan presumir de ser originales, pero éste mes tenemos dos ocupando las páginas de esta sección. Desafortunadamente, las buenas ideas no siempre están tan bien ejecutadas como merecen y ese es el caso de *Brothers in Arms*, el shooter en primera persona de corte táctico de Ubi Soft.

La experiencia de juego, como tal, es tan intensa y excitante como en la campaña *off line*. Incluso mejor. Cada jugador en la partida cuenta con un puñado de soldados a sus órdenes y debe coordinarse con su compañero de equipo para resolver, una vez más, situaciones de guerra que tuvieron lugar hace más de 60 años. Un giro interesante con relación al modo *off line* es que la acción ya no se detiene cuando el jugador accede al mapa táctico para estudiar sus movimientos, lo que añade mayor presión a todos los participantes.

El problema de *Brothers in Arms* es lo complicado que resulta acceder a partidas *on line* -nos podemos tragar la correspondiente pantalla de carga para descubrir que ihemos perdido el sitio!-. Lo que significa pasar por varias pantallas de carga más hasta volver a entrar en una partida. Pero peor que eso es descubrir que podemos incorporarnos sobre la marcha a la acción, sino que entramos como espectador. Y las partidas no son precisamente cortas. Una experiencia *on line* que a menudo roza la frustración y que requiere considerables dosis de paciencia hasta poder llegar a participar en la partida. Lástima.



El proceso para entrar en una partida puede acabar con la paciencia de más de uno.



La segunda parte de Brothers in Arms ya está anunciada.

Veredicto

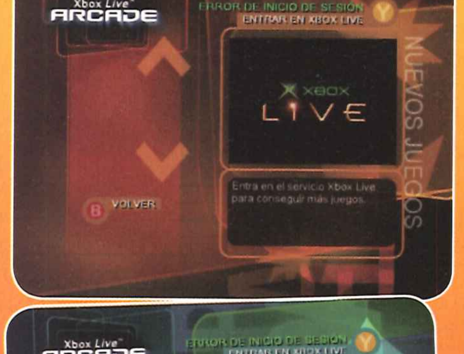
Gran título con un soporte *on line* mal planteado. La experiencia *on line* requiere mucha paciencia. 3//5

ARCADE

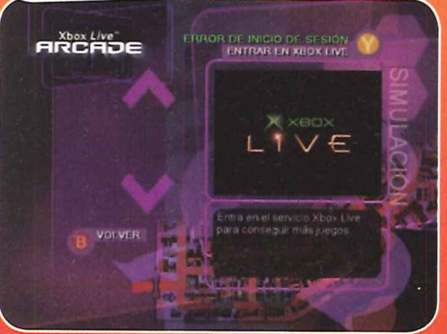
¡Los arcade triunfan de nuevo!

Bienvenidos al mundo de los clásicos gracias a nuestro DVD del mes y a Xbox Live

Presentamos el advenimiento de una nueva experiencia jugona. Con este artículo pretendemos demostrar lo fácil que resulta adentrase en Xbox Live Arcade y disfrutar de 12 nuevas y alucinantes demos. A continuación explicaremos cómo descargar las versiones completas desde Xbox Live. Pero Xbox Live Arcade no acaba aquí; también puedes emplear nuestro disco del mes para conocer el resto de títulos a tu disposición. También te ofrecemos un repaso rápido de los estrenos que están por llegar y brindamos pistas para su obtención. Los arcade vuelven a la *carga*; carga de inmediato nuestro disco y prepárate para disfrutar a lo grande.







¿QUÉ ES XBOX LIVE ARCADE?
Solventamos todas tus dudas



Encontrarás todas las versiones de prueba en el menú Mis Juegos.

¿Qué es Xbox Live Arcade y cómo puedo conseguirlo?
Xbox Live Arcade es un programa gratuito que encontrarás en el disco de juegos de este mes. Te permite probar varios juegos arcade y comprar *a posteriori* las versiones completas desde Xbox Live. Para participar tan sólo debes insertar el disco en tu Xbox y seleccionar la opción Xbox Live Arcade del menú principal.

¿Con qué juegos viene?
Tu Xbox Live Arcade viene, para empezar, con 12 versiones de prueba (puedes descargar más en Xbox Live). Para jugar con estas versiones, accede a la opción Mis Juegos del menú principal. Elige el título que prefieras y pulsa X para probarlo.

¿Cómo puedo comprar las versiones completas para disfrutarlas hasta la saciedad?
Si te gusta lo que ves, puedes comprar la versión completa desde Xbox Live. Para hacerlo, necesitas una cuenta de Xbox Live activa y una conexión de banda ancha.

Cuando hayas contratado el servicio de Xbox Live (pulsa el botón Y), selecciona el juego arcade que quieras comprar y pulsa A. Te preguntarán si estás de acuerdo en pagar con tu tarjeta de crédito. Selecciona Sí y el juego empezará a descargarse. El importe se cargará en la tarjeta de crédito que empleaste para abrir tu cuenta en Xbox Live.

¿Cuánto cuestan las versiones completas?
El precio de estos juegos varía. Los títulos básicos valen unos 9,99 €, y los más completos cuestan 14,99 €. Verás lo que vale cada versión cuando selecciones la opción de compra.

¿Habrá nuevos juegos disponibles y necesitaré un disco nuevo cada vez?
Cada mes aparecerán juegos nuevos, pero tan sólo necesitarás el disco de este número y contratar una cuenta en Xbox Live para verlos en cuanto estén disponibles. Sigue leyendo y encontrarás más información sobre este particular.



NUESTROS JUEGOS ARCADE FAVORITOS

Disparos, deportes y puzzles para empezar a abrir boca



ALIEN SKY
JUGADORES: 1
TABLAS DE PUNTUACIÓN
XBOX LIVE AWARE

Palanca izquierda:	Movimiento
Palanca derecha:	Sin utilidad
Cruceta:	Movimiento
A:	Dispara arma principal
B:	Arma adicional
X:	Sin utilidad
Y:	Sin utilidad
L:	Sin utilidad
R:	Sin utilidad
Blanco:	Opciones Xbox Live
Negro:	Sin utilidad

En este excelente shooter retro debes pilotar tu caza para eliminar a las incontables hordas de atacantes alienígenas. Cada oleada presenta una formación de ataque distinta. Algunos enemigos pueden eliminarse de un solo disparo, aunque los más grandes son más resistentes. Si destruyes una horda entera o a una de las criaturas-jefe se liberará una esfera reforzadora. A veces será un potenciador para tu arma, como un misil o un disparo doble, y otras se tratará de una recarga para el escudo. Algunas esferas sirven incluso para multiplicar el marcador. Cada nave puede recibir hasta cuatro impactos antes de ser destruida, y dispones de un total de cinco naves.

Procura evitar las esferas reforzadoras rojas, ya que tienen efectos negativos; quitan reforzadores de armas e incluso el armamento secundario adquirido.

Esta versión de prueba incluye cuatro niveles diferentes. Si decides pasar a la versión completa obtendrás 119 niveles en total: 10 escenarios divididos en 12 niveles cada uno. Por alguna razón inexplicable, el primer escenario sólo tiene once niveles. A lo mejor los alienígenas se comieron el último. Si el número te apabulla, el juego te permite guardar tus progresos en el modo de campaña.





BANKSHOT BILLIARDS
JUGADORES XBOX LIVE: 1-3
TABLAS DE PUNTUACIÓN
BANDAS SONORAS PERSONALIZABLES

Palanca izquierda:	Apuntar
Palanca derecha:	(Pulsar) Reiniciar
Cruceta:	Potencia/Efecto
A:	Golpe
B:	Selecciona bola
X:	Selecciona tronera
Y:	Mueve la bola blanca
L:	Sin utilidad
R:	Ajuste fino
Blanco:	Bolas para entronar
Negro:	Ayuda

Bankshot Billiards es un juego de billar clásico con muchos modos de juego. Es el título multijugador más accesible de Xbox Live Arcade. Puedes competir contra el ordenador en una selección de nueve juegos clásicos de billar, o bien poner a prueba tu pericia en uno de los tres modos de habilidad. La demo brinda dos minutos y medio de partida en cualquier modo para un jugador.

¿Por qué no empezar por algo sencillo como el billar de 8 ó 9 bolas antes de pasar a variedades más complejas como *Cutthroat*, *Golf* o *Trick Shots*? No te preocupes si no conoces las reglas de cada modalidad: tan sólo debes pulsar el botón Negro para obtener la ayuda necesaria.

Puedes añadir la banda sonora que te plazca, y también configurar a tu antojo el aspecto de la mesa, desde el tapete hasta las bolas. Puedes, incluso, desactivar la trayectoria de la bola blanca.

Si compras la versión completa de *Bankshot Billiards* podrás jugar todo el tiempo que quieras a cualquier modo. Pero lo mejor es que permite competir contra dos rivales humanos más en Xbox Live. De hecho, es compatible con el Xbox Communicator, así que te podrás permitir el lujo de reirte en las orejas de los contrarios si te alzas con la victoria.





FUZZEE FEVER
JUGADORES: 1-4 (XBOX LIVE: 1-4)
MULTIJUGADOR ONLINE CON VOZ
TABLAS DE PUNTUACIÓN

Palanca izquierda:	Movimiento/empujar
Palanca derecha:	Sin utilidad
Cruceta:	Sin utilidad
A:	Recoger/lanzar bloque
B:	Soltar bloque
X:	Sin utilidad
Y: Cambiar bloque (sólo en partidas por equipos)	
L:	Paso lateral izquierdo
R:	Paso lateral derecho
Blanco:	Sin utilidad
Negro:	Sin utilidad

Un meteoro multicolor del espacio exterior colisionó contra el planeta de los Fuzzees y provocó una terrible enfermedad por radiación conocida como la fiebre Fuzzee. La versión de prueba de este clásico entre los clásicos incluye dos modos de juego diferentes. En el modo para un jugador debes encadenar bloques del mismo color para destruirlos. Cuando no quede ni uno pasarás al nivel siguiente.

Puedes recoger, empujar o incluso lanzar en línea recta más bloques. Para destruirlos, debes desplazar cuatro juntos del mismo color que se toquen por lo menos por un lado. Algunos bloques arden al ser destruidos. En este estado pueden ser desplazados para que ejerzan de cuarto bloque en otra cadena, siempre y cuando sea del mismo color. La clave está en la rapidez, porque arden y desaparecen enseguida. En las partidas multijugador (una Xbox y sólo en el modo de demostración) puedes pulsar Y para cambiar tus bloques.

Esta demo ofrece cinco minutos de juego en el modo para un jugador. Para probar las multipartidas en una Xbox o a través de Xbox Live debes comprar la versión completa, que brinda hasta 17 niveles distintos.



NUESTROS JUEGOS ARCADE DE PRUEBA. ¡ADELANTE!



ASTRO POP
JUGADORES: 1
TABLAS DE PUNTUACIÓN
XBOX LIVE AWARE

Utiliza el imán de tu nave espacial para atraer ladrillos del muro en constante avance. La versión de prueba permite jugar con una de las cuatro naves del juego completo durante los primeros ocho niveles del modo clásico, y durante dos minutos en el modo supervivencia. El juego completo presenta 32 niveles en el modo clásico.



DANGEROUS MINES
JUGADORES: 1
TABLAS DE PUNTUACIÓN
XBOX LIVE AWARE

Parecido a *Minesweeper*, este título de búsqueda de gemas ofrece tres estilos de juego diferentes: modo clásico, Free Edge y Gaunlet. La versión de prueba brinda cinco minutos de juego en cualquier modo, y está limitado a cinco secuencias de gema. El juego completo ofrece infinidad de secuencias diferentes sin límite de tiempo, y la posibilidad de cargar las puntuaciones más altas.



BEJEWELED
JUGADORES: 1
TABLAS DE PUNTUACIÓN
XBOX LIVE AWARE

Cambia dos gemas a la vez para enlazar tres seguidas en este adictivo puzzle. Cuantas más gemas enlaces y más cadenas y combos consigas, más puntos subirán a tu marcador. La demo brinda tres niveles del modo normal. La compra de la versión completa ofrece niveles ilimitados en el modo normal y un modo adicional contra el crono.

MÁS JUEGOS ARCADE DE PRUEBA



HARDWOOD SOLITAIRE
JUGADORES: 1
TABLAS DE PUNTUACIÓN
XBOX LIVE AWARE
BANDAS SONORAS CONFIGURABLES

Intenta lograr la puntuación más alta en las tablas de la versión *on line* del solitario. Esta versión de prueba ofrece una jugabilidad limitada para algunos de los solitarios más famosos del mundo. Con la versión completa dispones de infinidad de partidas en todos los juegos, así como el modo Gauntlet y la posibilidad de competir con tu puntuación.



MUTANT STORM
JUGADORES: 1
TABLAS DE PUNTUACIÓN
XBOX LIVE AWARE
HDTV

Ábrete paso por infinidad de estancias plagadas de mutantes en tu empeño por salvar a la humanidad. Esta versión de prueba es compatible con una televisión de alta definición e incluye siete niveles del juego completo a diversos niveles de dificultad. El juego completo incluye 89 escenarios y ocho niveles de dificultad a los que vas accediendo a medida que avanzas.



ZUMA
JUGADORES: 1
TABLAS DE PUNTUACIÓN
XBOX LIVE AWARE

Una serie de bolas de colores ruedan hacia la Calavera Dorada maldita; debes unir cadenas de tres o más bolas del mismo color para destruirlas. En la versión de pruebas podrás disfrutar durante cinco minutos de cualquier modo. En la completa no hay límite de tiempo y además ofrece el modo aventura, con cuatro templos divididos en tres niveles cada uno y varios subniveles.

NUESTROS JUEGOS ARCADE FAVORITOS

Tres opciones más de Xbox Live Arcade que nos pirran



GUARDIAN
JUGADORES: 1
TABLAS DE PUNTUACIÓN
XBOX LIVE AWARE

Palanca izquierda:	Movimiento
Palanca derecha:	Sin utilidad
Cruceta:	Movimiento
A:	Dispara arma principal
B:	Bombas
X:	Misiles
Y:	Onda de choque energética
L:	Sin utilidad
R:	Sin utilidad
Blanco:	Sin utilidad
Negro:	Sin utilidad

La Tierra y sus colonias sufren el ataque de una fuerza enemiga desconocida. En el ataque inicial la parrilla defensiva primaria voló por los aires, y el escuadrón guardián al completo ha recibido la orden de actuar como tropa de choque para detener la invasión.

Tu caza está equipado con una ametralladora, misiles y bombas, arsenal que debes ir recopilando durante la partida. Puedes recoger más munición si flotas sobre la plataforma de aterrizaje, la cual recarga también la energía de tus escudos. Algunas naves enemigas sueltan armas, munición o energía extra cuando las destruyes. Si pierdes demasiada energía tus escudos y armas se resienten y tu efectividad en los combates deja mucho que desear.

No pierdas de vista a los marines aliados. Algunos aliens intentarán abducirlos y emplear sus genes para crear mutantes superpoderosos. Destruye a estos alienígenas antes de que abandonen la pantalla para que esto no pase.

Esta versión brinda diez minutos de juego. Con la versión completa no hay límite de tiempo y se puede disfrutar del modo de práctica. En total hay 30 niveles y cinco modos de dificultad.





RICOCHET LOST WORLDS
JUGADORES: 1
TABLAS DE PUNTUACIÓN
XBOX LIVE Y HDTV

Palanca izquierda:	Movimiento
Palanca derecha:	Sin utilidad
Cruceta:	Movimiento
A:	Dispara láseres
B:	Sin utilidad
X:	Sin utilidad
Y:	Opciones Xbox Live
L:	Turbo izquierdo
R:	Turbo derecho
Blanco:	Sin utilidad
Negro:	Sin utilidad

Ricochet Los Worlds es el típico juego estilo *Arkanoid* pero con un ligero toque diferenciador. Como siempre, debes destruir líneas de bloques golpeando una pelota, pero en esta ocasión la raqueta no es recta sino curvada, así que puedes dirigir la bola con una precisión sin precedentes. Además, las paredes indestructibles custodian algunos bloques. Para sortear estos obstáculos lo único que puedes hacer es deshacerte de todos los bloques que hay debajo. Cuando hayas despejado toda la pantalla de bloques accederás al siguiente nivel.

No pierdas de vista los aros dorados de poder que aparecen en todos los niveles. Si aciertas a cinco ganarás cinco más y montones de puntos. Con un total de 35 disfrutarás de una bola extra.

Algunos bloques liberan reforzadores tras su destrucción. Si consigues recoger el reforzador láser podrás disparar rayos con el botón A.

La versión de prueba que te ofrecemos con nuestro DVD cuenta con diez minutos de juego en cualquiera de los primeros cuatro niveles. La versión completa brinda cuatro modos de dificultad y 160 niveles repartidos en 16 tramos, y te permite además guardar partidas.





SUPER COLLAPSE! II
JUGADORES
TABLAS DE PUNTUACIÓN

Palanca izquierda:	Mover cursor
Palanca derecha:	Sin utilidad
Cruceta:	Mover cursor
A:	Juntar bloques
B:	Sin utilidad
X:	Juntar bloques
Y:	Sin utilidad
L:	Sin utilidad
R:	Sin utilidad
Blanco:	Opciones Xbox Live
Negro:	Sin utilidad

Pocos puzzles hay más simples y adictivos que *Super Collapse! II*. Mientras continuas filas de ladrillos multicolores ascienden por la pantalla debes buscar cadenas de tres o más ladrillos del mismo color y pulsar X o A para destruirlos. De este modo los ladrillos superiores van cayendo y puedes comenzar la búsqueda de nuevas cadenas.

Debes planificar bien cada jugada para obtener grandes puntuaciones. Cuanto más grande sea la cadena más puntos sumarás. No pierdas de vista el indicador de bloque que hay en la parte inferior de la pantalla para saber qué es lo que está por venir. Te ayuda a acumular unas cuantas filas de bloques que luego puedes eliminar sumando más puntos. Pero no esperes demasiado porque si cualquier bloque toca la parte superior de la pantalla se acabó la partida. De vez en cuando aparecen bombas. Selecciónalas cuando estés en peligro y desaparecerán todos los bloques que tengan alrededor.

Esta versión permite jugar a ocho niveles de Traditional Super Collapse, pero impide acceder a los otros tres modos. La completa sirve para jugar con los cuatro modos sin límite de tiempo.





TOP POLIFONICOS

Envía **MCPOLI**, espacio y el **CÓDIGO**, al 7744. Ej: MCPOLI 12875

12875 Julio Voltio / Mambo
12610 Amaral / El Universo Sobre Mí
12872 Chambao / Pokito a Poko
12871 Bisbal / Todo por Ustedes
12870 Ana Torroja / Ya No Te Quiero
12865 Tubular Bells Remix
12863 Los Simpson / Rasca y Pica
12862 Pablo Puyol / Déjame
12860 Dj Abel Ramos / Zanarkand
12858 DJ Quicksilver / Ameno
12842 Melendi / C. Por la Vida
12841 Marea / Corazón de Mimbre
12835 Oasis / Lyla
12828 SJK / Yo Paso del Amor
12821 Nicky Jam / Tu Marido
12802 Sash / La Primavera
12798 D. Guetta / The World is Mine
12795 C. del Loco / Despiértame
12781 Pereza / Princesas
12778 DJ Surgeon / La Real
11314 Mecano / Hoy No Me P. Levantar
12877 Real Madrid / Himno Centenario
12722 Las Supremas / Eres un Enfermo

MELODIAS REALES

Envía **MCREAL** espacio y el **CÓDIGO** al 7744. Ej: MCREAL 34959

34959 Gorillaz / Feel Good
35051 Il Divo / Regresa a Mí
35048 Bebe / Tu Silencio
34107 Chemical Bros. / Galvanize
34926 Tontxu / Somos de Colores
34156 Queen / We A. The Champions
34789 Tubullar Bells / El Exorcista
34809 Amaral / Te necesito
34153 Queen / A Kind Of Magic
34157 Queen / Bohemian Rapsody
34907 Mecano / Maquillaje
34974 Amaral / Rosita
30620 Michael Jackson / Bad
34964 Niña Pastori / La Tata
30541 Europe / Carrie
30530 The Fugges / K. Me Softly
34839 Elefantes / Al Olvido
30429 Michael Jackson / Thriller
34201 El Fari / Torito Guapo
34830 Maroon 5 / Sunday Morning
34814 Amaral / Cómo Hablar
34812 Amaral / Estrella de Mar
30705 Bolton / Man Loves a Woman
35096 Los Ronaldos / Adiós Papá
35080 Bustamante /Devuélveme la Vida
35007 O Funkillo / Rulando
35022 Estopa / Mediterráneo
35075 Tino Casal /Champú de Huevo
30701 Andy & Lucas / Son de Amores
30375 No me Pises.../ Tú de Quién Eres
30537 BSO Mar Adentro
34973 Niña Pastori / Ave María
34173 Estopa / Fuente de Energía
33973 D. Civera / Perdóname
30560 Destinys Child / L. My Breath
34118 C. Brown / María Caipirinha
34112 G. Aventura /Obsesión
34975 Amaral / El Universo Sobre Mí
34923 Las Niñas / Ojú
34145 Bebe / Siempre Me Quedará
34786 Raquel W. / M. de la Carnisera
34810 Amaral / Sin Ti No Soy Nada
34891 Pasión Vega / Teresa
34559 M. Azahara / Necesito Respirar
34151 Queen /We Will Rock You
30625 M. Jackson / You're No Alone
34907 Mecano / Maquillaje
34920 Héroes / Entre Dos Tierras

SONIDOS REALES

30480 Cuidado con el Perrito
30470 Patinazo Cartoon
30448 Yonqui y algo suelto
30447 Paleto y Mensajeee!
30444 Mejicano Oye Guey
30315 Arma AK47
30316 Arma M60
30394 Muñecas de Famosa
30270 Bebe Llorando
30452 1de Enero, 2 de...
30453 A Pamplona Hemos de
30386 Canción Cola Cao
30340 Enfado - El Teléfonoo!!
30156 Paquete con Paquete
30148 España Va Bien!
30134 Dr. Maligno-Miniyo
30411 Coro Angelical
30399 Rugido de León
30409 Ataque de Tos
30130 Cuñaoooooo!!
30449 Campanadas
30675 Feliz Navidad!!!
30402 Oleaje
30395 Grito Desgarrador
30303 Risa Diabólica
30265 Sirena Ambulancia
30309 Teléfono Antiguo

REALES XXX

30318 Redoble y XXX
30313 Orgasmo Salvaje
30405 Chica Disfrutand
30317 Multiorgasmo
30314 Sexo Ahhh!
30275 Orgasmo Mujer
30361 Mmm! le gusta!
30274 Chica Excitada
30252 Gemido Sexy
30257 Placer Sexual

COMPATIBLES CON SONIDOS REALES

ERICSSON T618-T616-T610-P800 SIEMENS S55-M55-SL55-C60-MC60 ALCATEL OT535 PANASONIC G50-X60-GD87-X70 NOKIA - 6600-6650 7650-3300-3650-N-GAGE - 7600-6200-3200 MOTOROLA V500-E380 C450-V525-V600-C550-A760 SAMSUNG -SGHS500-X100-X600-S300 A800-V200-A800-S100-X400-E700-T400-C100-T100-E710 SAGEM myX-5 myX-6 SHARP -TQGX10-TQGX20-TQGX30

NUESTRAS PUNTUACIONES MÁXIMAS

Si quieres conquistar el reino Arcade, antes deberás superar nuestras puntuaciones máximas en los juegos completos. Las puntuaciones que mostramos son generales, a menos que indiquemos lo contrario. También puedes intentar marcar una puntuación récord en las versiones de prueba.

ALIEN SKY - 10. 229
ASTRO POP - 13.827.140



BANKSHOT BILLIARDS (8 bolas) - 50.200
BEJEWELED - 4.030
DANGEROUS MINES - 58.574



FEEDING FRENZY (modo normal) - 281,776
FUZZEE FEVER - 24
GUARDIAN (dificultad Weekend Warrior) - 4.288.202
MARBLE BLAST - 577.792
MUTANT STORM - 5.507.510

RICOCHET LOST WORLDS - 112.031
SUPER COLLAPSE! II (modo Tradicional) - 100.024



ZUMA - 8.795.430

¡NO SE VAYAN TODAVÍA, AÚN HAY MÁS!

¡Cómo descargar juegos nuevos!

¿Crees haber visto todos los juegos que Xbox Live Arcade ofrece? Ni mucho menos, porque estas versiones de prueba no son de usar y tirar. Puedes utilizar el disco tantas veces como quieras para descargar nuevas demos jugables y nuevos títulos completos en cuanto estén disponibles (se requiere conexión a Xbox Live).

Aparte de la opción de menú de Mis Juegos en la que encontrarás todas las versiones de prueba y completas que hayas descargado, echa un vistazo al resto de opciones, compuesta por Nuevos Lanzamientos, Clásicos Retros y muchas otras categorías.

Cada vez que se lanza un juego en Xbox Live aparece de forma automática en estos menús. Durante los próximos meses podrás disponer de nuevas versiones de prueba y de juegos completos. En la primera página de este artículo encontrarás las instrucciones de descarga y juego.



Al final de cada prueba aparece una opción de compra.

OTROS JUEGOS DISPONIBLES

ATOMADERS
JUGADORES: 1
TABLAS DE PUNTUACIÓN XBOX LIVE AWARE
Se aproxima una inminente invasión cyborg y eres el único combatiente espacial de la galaxia que puede detenerla. Combate contra interminables oleadas de cazas enemigos, recoge los reforzadores que dejan tras de si su destrucción y emplea su propia tecnología en su contra para seguir adelante.

FEEDING FRENZY
JUGADORES: 1
TABLAS DE PUNTUACIÓN XBOX LIVE AWARE
Explora el océano y engulle todo lo que puedas para situarte en lo más alto de la cadena alimenticia. Meriéndate a los peces más pequeños y evita a toda costa a los más grandes. Cuanto más devores, más crecerás. De regalo, información divertida sobre la vida en el océano.



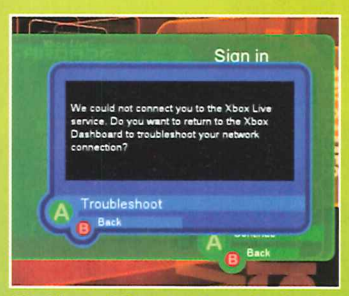
Atomaders es la secuela espiritual de *Alien Sky*.



La glotonería es la clave del éxito en *Feeding Frenzy*.

Muy pronto...
MARBLE BLAST, ORBZ, DINO & ALIENS, THINKTANKS, HAMSTERBAL

FUERA PROBLEMAS ¿Algún problema? Aquí tienes la solución...



¿Problemas? Repasa esta guía a fondo.

PROBLEMA: Puedo jugar con las versiones de prueba del disco, pero no con las completas.
SOLUCIÓN: Para descargar las versiones completas tienes que abrir una cuenta válida en Xbox Live. Si tienes dudas al respecto consulta de nuevo la primera página de este artículo.

PROBLEMA: No puedo descargar mis puntuaciones en las tablas pertinentes.
SOLUCIÓN: Comprueba primero que tienes cuenta en Xbox Live. No todos los juegos tienen tablas de puntuación, y algunas versiones de prueba las han bloqueado. Acude a las listas para obtener más información. Para disfrutar de las tablas de puntuación debes tener el juego completo y gozar de una cuenta de usuario.

PROBLEMA: ¿Por qué mis versiones de prueba se paran de golpe?
SOLUCIÓN: Casi todas las versiones de prueba del disco incluyen un límite de tiempo. Debes comprar los juegos completos para liberarte de estas restricciones.

PROBLEMA: ¿Por qué algunas categorías del menú aparecen en blanco cuando intento acceder?
SOLUCIÓN: O bien no tienes cuenta en Xbox Live o bien no hay ningún juego nuevo para descargar de esa categoría en ese momento. Prueba con otras categorías del menú o vuelve a intentarlo más adelante.

PROBLEMA: ¿Por qué puedo descargar algunas versiones de prueba y otras no?
SOLUCIÓN: Las 12 versiones de prueba que reseñamos en estas páginas se descargan directamente desde el disco. Para disfrutar del resto hay que acceder a Xbox Live.

PROBLEMA: Me he descargado un juego que no quería y quiero que me devuelvan el dinero. ¿Es posible?
SOLUCIÓN: No. Tienes que leer la pantalla del contrato y mostrar tu acuerdo con los términos y condiciones del pago antes de descargar el juego. Por desgracia, aquí no se devuelve el dinero.

PROBLEMA: Me aparece el mensaje «El disco está sucio o dañado» cuando intento jugar.
SOLUCIÓN: Ponte en contacto con MC Ediciones por correo electrónico o por teléfono.

PROBLEMA: Mi tarjeta temporal de Xbox Live ha caducado.
SOLUCIÓN: Algunas tarjetas muestran una fecha de caducidad equivocada, pero no te preocupes que todavía funcionan.

Clase Maestra: Jade Empire

¿Los monstruitos te dan mala espina? ¿Tanta flor de loto te tiene mosca? Regálate un buen baño, enciende una barrita de incienso y adéntrate con fuerzas renovadas en nuestra guía al karma de los juegos...

El corazón del enorme y misterioso *Jade Empire* está maltrecho. Como último monje de los espíritus, debes curar las heridas de dicho corazón, o bien rematarlo de una vez por todas. ¿Eres un heroico maestro de las artes marciales o un sicario desalmado? Una elección difícil...





↑ ¡Si Estrella del Alba avisa, sal por piernas!



↑ Vivo o muerto, un hechicero de poco sirve en un combate con los puños.



↑ Nada como una buena espada.

Para la primera partida, recomendamos un personaje equilibrado que venga equipado con Tigre Saltador. A medida que avances, adquiere y entrena Fragmento de Hielo y Ladrón de Espíritus. Tampoco estaría de más emplear un bastón para aprovechar su alcance, pero ahorra tus puntos de estilo para conseguir las Lágrimas Carmesíes en el capítulo 3.

CAPÍTULO UNO
Dos Ríos

Utiliza a Jing Woo para pillar el tranquillo a los combates y, hecho esto, habla con el Maestro Li. Recoge la Estrella del Alba en su casa, al lado del pueblo, y luego hazte con un arma que te permita batir a los bandidos de la ciudad. Cuando llegues a la playa te enfrentarás a dos hordas de bandidos respaldados por cañones, y a tres espíritus locos. Ejercita bien tus pies y aprende a esquivar como un poseso.

Antes de proceder con el siguiente objetivo deberás ganar un duelo con Gao el Menor. Los duelos cara a cara suelen ser fáciles, pero a Gao le gusta emplear Ola del Cielo. Apártate de su línea de fuego y ataca por detrás.

La cueva de los espíritus

Para empezar, vuelca puntos en tu estilo o estilos con las manos desnudas. La cueva está plagada de espíritus locos de todo tipo, desde hechiceros hasta lanceros. El Antiguo Maestro es un poderoso hechicero del hielo, pero si mantienes el combate cuerpo a cuerpo no supondrá mayor problema. Como recompensa por vencer obtendrás Llama Terrible o Fragmento de Hielo; recomendamos el segundo.

El pantano

Derrota o intimida al guardaespaldas de Gao y persíguelo por el pantano. Toparás con un mercader asustado y con tu segundo seguidor, Zu el Sagaz, poco después. Con el segundo a tu rebufo, sigue avanzando. En el cruce de caminos, dirígete hacia la izquierda para asistir a una reyerta y a la derecha para rescatar a Ling.

El camino te conducirá al interior de la cueva. Vence a un par de ogros y a un sapo demonio y fuerza un enfrentamiento con Gao. Ha añadido Llama Terrible a su lista de triquiñuelas. Este es tu primer desafío, te costará horrores derrotarlo.

Dos Ríos, de nuevo

Tras una breve secuencia de disparos, regresa a la ciudad, abriéndote paso entre los soldados. Cuando llegues al patio de entrenamiento central, juega sobre seguro; pega y corre hasta ablandar a tu enemigo y luego prosigue con armas y magia.

Desafíos alternativos importantes
Los leones de Dos Ríos

Abre el cofre de la casa del Maestro Li y resuelve el puzzle del altar. Ve detrás del edificio y tira la moneda de plata en la tumba del Antiguo Maestro. Regresa al altar y coloca la ficha de la cabeza del león en el altar. Resuelve el nuevo puzzle.



SABER ES PODER
Puedes adquirir más experiencia si lees libros y pergaminos. De esta forma, en algunas zonas puedes conseguir nuevas técnicas literarias.

Kia Min

Habla con Kia Min, Ming Anciano y Fen Do el mercader. Puedes comprar hierba falsa para paralizar a Kia o la auténtica para curarla. Si tiene buena salud puedes desafiar a cinco estudiantes en pos del premio de la Montaña Luminosa: la técnica del Cuerpo de Aleación.

CAPÍTULO DOS
Las ruinas de la presa

De momento sólo puedes avanzar en una dirección. Liquida a los soldados y espíritus de las ruinas y alienta confrontación con una mujer misteriosa.

Descanso de Tien

Habla con Hui la Valerosa en la casa de té. Debes cumplir dos objetivos en el Descanso de Tien. Hablar con el Ministro Sheng para obtener la llave de las Ruinas y convencer a Ro el barquero, en el segundo piso de la casa de té, para que te lleve a la guarida de los piratas.

Anciano Descanso de Tien

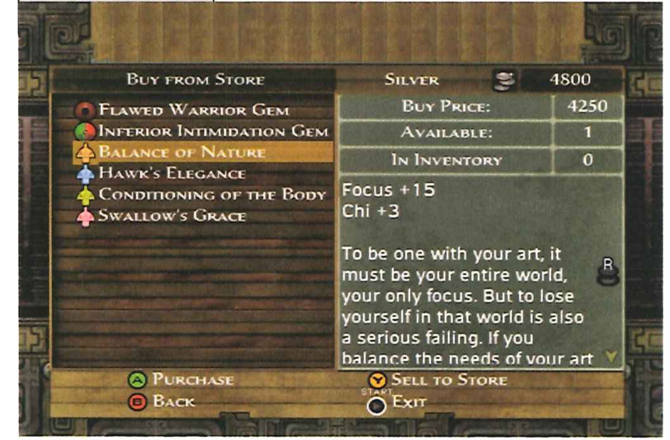
Derrota a los soldados imperiales en la entrada de las ruinas y luego expolia sus vituallas para obtener



↑ Es muy difícil herir a los espíritus.



↑ Hay enemigos inmunes a ciertos estilos.



↑ Muchos profesores enseñan una técnica sin puntos negativos.



Siempre nos atrae el lado oscuro.

Pólvora de Dragón. Puedes emplearla en la zona siguiente para abrir el muro de la cantera. En su interior encontrarás a un montón de fantasmas locos que custodian una gema especial.

Cruza de vuelta la ciudad y oirás una palabra de mando de vital importancia. Emplea la grúa para que descienda el puente levadizo y entra en la presa para encontrarte con Chai Ka.

Es un demonio inmune a la magia y a los estilos de apoyo, y un fan incondicional de un ataque de campo de larga distancia. Sortéalo con el modo de Concentración y con tus armas. Si vences conseguirás un nuevo seguidor, Flor Salvaje.

Emplea la palabra de mando para sortear a los gólems y luego decide qué piensas hacer con la presa. Sea como fuere, para salir las pasarás canutas, pues deberás enfrentarte a un nutrido grupo de soldados imperiales.

Guarida de los piratas

Mientras afrontas tanta violencia, procura liberar a Fuyao, acto que te permitirá sumar PX. El Taller es el primer desafío real. Aparecerán varios demonios, seguidos de algunos piratas y de un ogro. Cuando los hayas derrotado, emplea los controles de la libélula para abrir la tesorería de Gao el Mayor. El mismísimo Gao el Mayor está en el piso de arriba. Flor Salvaje te irá de perlas en este enfrentamiento, ya que Chai Ka es inmune a los hechizos de Gao. Consigue que mantenga ocupado a Gao mientras tú te ocupas de sus guardaespaldas.



Fragmento de Hielo enlaza bien combos.



Los ogros son lentos, pero mucho cuidado con su fuerza desmedida.

LA LLAMADA DEL COMBATE Rebana los higados.



NOTAS SOBRE LOS SEGUIDORES

Ninguno de tus compañeros controlados por el ordenador es especialmente bueno en combate, pero sí sirven para mantener entretenidos a los enemigos mientras tú luchas. Si necesitas apoyo, los mejores aliados son Flor Salvaje y Torbellino negro. Zorro de Seda tampoco está mal.

Gran Bosque Septentrional

Habla con el mensajero que hay cerca de la entrada del bosque del Descanso de Tien para aprender el hechizo. Lord Yun te dará las órdenes de marcha; dirígete al noroeste para reunirte con Lanza Empalahojas. Tendrás que hacer pedazos al Torbellino Negro; es tan lento que no te costará demasiado.

La posada Descanso del Peregrino está hacia el este. Sonsácale el cristal al posadero y utilízalo en el pedestal del santuario. Coloca las luces de modo que brillen en rojo y azul y entra en el Cielo.

Atacar la Sombra del Bosque es difícil, porque no es una gran luchadora, pero Colmillo Brillante te arrancará la cabeza. El posadero, por el contrario, es un hechicero bastante competente que cuenta con el apoyo de una docena de demonios caníbales. Si todavía le estás pillando el tranquillo al juego, deberías optar por la segunda vía.



Los Espíritus Perdidos regeneran rápido.

La entrada a las cuevas de la Madre aparecerá cerca de la cocina de la posada. Baja a las profundidades, destruye a las ratas demonio y a los caníbales en masa hasta que topes con la gran dama. Para matarla, destruye las columnas de su guarida.

Cuando hayan muerto la Sombra del Bosque o la Madre, regresa con Lord Yun y exige tu recompensa. A la salida toparás con el Gran Inquisidor Lim y su manada de hechiceros. No te quedes quieto y emplea el modo Concentración para eliminar a los rivales de uno en uno. Si sales bien parado, obtendrás otro pedazo del amuleto de dragón.

Desafíos adicionales importantes

El panadero vencido

Habla con la costurera Lan en la casa de té. Bei está en la parte este de la ciudad. Rescátalo y acuerda hablar con Ai Ling. Si medias en la disputa, puedes matar a Lan y Bei o bien hablar con Ai Ling para que deje ir a Bei.

Casamentero

Para ganar mucho dinero y PX ayuda a Ai Ling a encontrar marido. El mejor candidato es Chumin el »



No tendrás tiempo de romper los bloques.



Machaca al hombre cerdo varias veces.



Golpéales hasta que vean pajaritos...



Asigna tus cuatro armas más recurridas en la cruceta direccional para acceder a ellas con mayor rapidez.

carpintero, y se encuentra al oeste del cobertizo. Emplea un poco de Intuición para conseguir que se enamoren.

Kwan, vieja madre
Habla con Kwan en la casa de té. Cuando mencione el Decreto Imperial, habla con Yanru el Remojador. Consigue que envíe a Dutong siete cuencos de vino. Ahora podrás sonsacar la verdad a Dutong.

Un antiguo juego
Si has superado un 75% del trecho del Camino en uno u otro sentido, puedes conseguir que los maestros del cobertizo te enseñen nuevos estilos. Piedra Inmortal está bien, aunque Tempestad es increíble.



CAPÍTULO TRES
Ciudad Imperial

Acude a reunirte con Zorro de Seda en el Jardín de los Eruditos, al final del Camino Dorado. Elije entre sobresalir en la Palestra Imperial o bien hacerte un nombre en las listas de los Asesinos del Loto.

La primera opción es fácil. Vence a varios personajes y en cuanto liquides al Soldado de Hierro ya lo tienes. Existen ciertas complicaciones, pero el combate no es nada del otro mundo.

La segunda es más durilla. Habla con el erudito Dongow en el Jardín de los Eruditos y regresa a tu campamento. Se te acercará un inquisidor y te propondrá una tarea.

Los tipos impacientes o del Puño Cerrado pueden asesinar a Sheng o a Feng. Sin embargo, si eres un personaje inteligente, dirígete a la residencia imperial del Camino Dorado y cambia el regalo de Sheng, o bien intimida a Brisa Apacible en la Palestra Imperial para chantajear a Feng.

En cualquier caso, recibirás una ficha especial. Úsala en la Pagoda de la Necrópolis para acceder al cuartel general de los Asesinos del Loto.

Guarida de los asesinos
Tu nuevo jefe, el Maestro Ganga, te enviará a cazar fantasmas. Cuando vuelvas te dará dos trabajos más para realizar.

LA CONCENTRACIÓN ES VITAL
En buena parte del juego, el modo Concentración te vendrá de perlas. Dosifícalo con cabeza para derrotar a los enemigos rápidos.

UN TIPO ELECTRIZANTE
Puedes derrotar a los rivales humanos solitarios con una mano atada a la espalda. Emplea Dragón de la Tormenta para aturdirlos y machácalos a golpes mientras están inmóviles.

CUALQUIER MOMENTO ES BUENO
Puedes mantener pulsado el botón blanco para ejecutar una curación Chi en cualquier momento. ¿Te han herido o envenenado? ¿Estás en llamas o has salido por los aires? Pulsa Blanco y todo irá bien.



Con el alma de Zeng Sai harás polvo los planes de los Asesinos.

El primero es fácil. Baja en el ascensor de la estancia del extractor de almas hasta el piso inferior de la prisión y derrota a Zeng Sai. Roba su cuerpo y empléalo en el extractor para obtener la pieza de gólem que necesitas. (Sí, podrías utilizar a un esclavo, pero con este método todo irá sobre ruedas más adelante).

El primero es más duro. Preparar un «accidente» para el Maestro Shin no es tarea fácil. Visita la prensa de gólems y habla con su operador; después explica el plan a Gang. A continuación, entra en la Necrópolis y mata a los asesinos que traen a los esclavos. Derrota al entrenador de los asesinos y aprovecha tu posición para matar a los acólitos de Shin de uno en uno. Por último, convence al operador de la prensa gólem para que se tome el día libre.

Te costará un poco más despejar la entrada del vestíbulo. Soborna o intimida al mercader para que se largue y luego participa en el experimento maldito del hechicero. Para que los maestros de la prensa se vayan, obtén aceite de fénix del mercader y utilízalo para romper la prensa gólem. A continuación, infórmales de la jugada. Hecho esto, mata a Shin en el vestíbulo de entrada.

A continuación reúnete con Gang en la cámara inferior. La cosa empezará a complicarse. Emplea estilos con armas potentes para desmantelar los gólems de jade y juega sobre seguro. Deberás en- »

007 Movil Bond



MÓVILES COMPATIBLES: NOKIA - SIEMENS - SAMSUNG - SHARP - MOTOROLA - LG
SONYERICSSON - TSM - ALCATEL - PHILLIPS - PANASONIC - SAGEM

Pedidos por SMS al 7565











El mosquete de Roderick es potente pero lento.



Los desafíos de la Palestra no son combates.



Si vences a Khana en liza te recompensará.



Los caballos demonio te pueden quemar.

ESTILO CONSEJO Máximo daño, mínimo esfuerzo.



LOS TIPOS DUROS ROMPEN COSAS
Puedes romper diversas obras de arte de gran fragilidad durante los combates: vasijas, bonsáis, jarrones e incluso gólems desactivados. Tan sólo tienes que cargártelos a la carrera. En ocasiones, incluso aparecen reforzadores.

PRIMERO HABLA
Por norma, en *Jade Empire* obtendrás más PX si solventas una solución con el diálogo en lugar del asesinato. Tus dotes diplomáticas te vendrán de perlas.

¡MIS JOYAS!
Ten siempre a mano un par de gemas. Una para elevar tu estatus social y la otra para potenciar tu habilidad en el campo de batalla.



Chai Ka no compra lo que Jia vende.

» frentarte a un rival temible acto seguido, y sin posibilidades de curarte.

Por suerte, la Gran Inquisidora Jia es una hechicera. Lanza a Chai Ka en su contra. Mientras tanto, puedes succionar su espíritu para curarte, o bien bombardearla con hechizos desde una distancia prudencial. No te acerques lo más mínimo si no quieres que te paralice. Cuando hayas derrotado a Jia podrás visitar el Palacio Imperial.

La Palestra
Aunque pases de los ejecutores, intenta alcanzar a la división de plata. Cuando te enfrentes a Khana la Carmesí no aceptes envenenarla y háblale de los planes. Cuando hayas vencido te dará las Lágrimas Carmesíes, tal vez el mejor estilo con arma.

Los traficantes de esclavos
Habla con el prefecto Jitong en el barrio del mercado y accede a ayudarlo. Zi Bao está en la taberna El Corazón del Imperio: sobórnalo o intimídalo para que te lleve hasta los esclavos. Puedes matarlos o ayudarlos a que accedan a la tienda del cerero Ling.

El Forastero
Acuerda ayudar al Ministro de Cultura. Ganar el debate con Sir Roderick es pan comido: utiliza las respuestas amable, elusiva y fáctica en este orden. Para batirlo en el duelo la clave está en no ponerse delante de él. Aléjate de su línea de fuego y siempre a larga distancia. Cuando venzas a Roderick puedes zarandearlo para obtener técnicas, su mosquete (un estilo nuevo y divertido pero inútil) o la gema lengua de plata.

CAPÍTULO CUATRO
Palacio Imperial
Este nivel es bastante corto, pero muy difícil. Ábrete paso entre el grupo de guardias imperiales de ca-



Si te atrapa una Tempestad, martillea los botones para liberarte antes.



Escóndete detrás de las columnas cuando luches contra el Emperador.



«...y entonces me atacaron unos Espíritus de Zorro y un elefante gigante con dos pedales.»

mino hacia la sala del trono del emperador. Aquí deberás enfrentarte cara a cara con el rival más duro que se te ha presentado hasta la fecha.

El Emperador es un fantasma con poderes de hechicería, pero sus puntos vulnerables cambian constantemente. A menudo se volverá inmune contra un estilo justo cuando estés en plena combinación. Sin embargo, hay una cosa que funciona siempre en su contra: cargas de Chi con Drenaje de Espíritu. Si el Emperador intenta enzarzarse en un cuerpo a cuerpo, emplea esta carga para superarlo. Además, ponte a cubierto tras las columnas cuando emplee sus hechizos Tempestad.

CAPÍTULO CINCO
Un mundo más allá

Ahora debes empezar a correr hacia la ciudad que se ve a lo lejos. Toparás con un aliado, el Abad Song, al que debes mantener en el modo de apoyo. Los enemigos que encontrarás a estas alturas no son nuevos, pero sí mucho más duros que los vistos hasta el momento. Liquida a los fantasmas y demonios de Añoranza y bírlale el Sello de la Fuente de Alianza al durísimo de pelar fantasma de Xian Wu, una poderosa hechicera acompañada por dos amigos de armas tomar. Instala el sello en la fuente y se abrirá la puerta del patio interior.

Antes de ponerte a perseguir al Servidor del Sufrimiento con todas tus fuerzas, tienes que conseguir la gema de la que habló el abad. Esta gema, el Ojo del Dragón, es un accesorio potente que te va a ayudar mucho. Ahora ya puedes seguir al servidor hasta su cueva y obligarlo a que se someta; a pesar de su tamaño, no es nada del otro mundo. Sin embargo, ten cuidado con sus rayos eléctricos, pues pueden hacerte *pupita*.

Si purificas la segunda fuente serás admitido en el templo. Una vez dentro te enfrentarás al próximo desafío, una batalla contra tres espejos. ¡Menuda locura! Como en cualquier combate contra tres humanos, emplea estilos de apoyo y el modo de concentración para mantenerlos desequilibrados al tiempo que los eliminas de uno en uno.

LO MIO ES CON TU JEFE
Liquida a los guardaespaldas de un enemigo antes de ir a por él. Saldrás mejor parado.

LAS HERRAMIENTAS ADECUADAS PARA EL TRABAJO
Los espíritus son inmunes a las armas; a los demonios no les afecta la magia ni el Drenaje de Espíritu; a los gólems sólo puedes dañarlos con armas; y todos ellos pasan de habilidades de apoyo como Ola del Cielo.

COMBOS ARMÓNICOS
Esto es fácil. Emplea un estilo (Fragmento de Hielo, Dragón de la Tormenta, Palma Paralizante) para inmovilizar, y otro (Tigre Saltador, Golpe Legendario, Millar de cortes) para golpear. Si no logras enlazar los movimientos, emplea el modo de Concentración para mejorar tu sincronización.



Es capaz de sentarse encima de tu cabeza.



Hablando se entiende la gente.

CAPÍTULO SEIS
Añoranza

Destruye el portal que tienes detrás, preferiblemente con magia, y luego acude a la reunión con tus amigos. Durante la noche te enfrentarás a una estupenda pesadilla por cortesía del nuevo Emperador, durante la cual tendrás que derrotar a tres luchadores ya conocidos.

Al día siguiente la aventura empezará a enrarecerse (aún más). Primero tendrás la oportunidad de deshacerte del enemigo volador con la Libélula Prodigiosa en una de las escenas de disparos más duras del juego. A continuación, elige Zorro de »



↑ Si has mejorado tus dotes mágicas, Cabeza de la Muerte lo tendrá claro.



↑ Duda es un Guerrero Fantasma Más.

» Seda o Estrella del Alba para defender cuando vuele un puente (se trata de una misión de escolta extraída directamente de *Baldur's Gate: Dark Alliance*). Por último, en el pellejo de Torbellino Negro, haz picadillo a cualquier asesino del loto que cometa el terrible error de dejarse caer por el patio.

Acabas de superar el preludio del gran enfrentamiento contra Cabeza de la Muerte. Por desgracia para él, no es *más* que un poderoso y prácticamente inmortal espadachín. Pero no dispone de otros estilos, de modo que no puede defenderse contra la magia. Un hechicero o un luchador rápido armado con estilos acelerados como Millar de Cortes se lo merendará en un periquete.

No puede decirse lo mismo de tu próximo personaje. El margen de error desaparece en el próximo enfrentamiento con Cabeza de la Muerte; no dispones de más triquiñuelas que unas simples técnicas para esquivar. Lo único que puedes hacer es entrar a saco y derribarlo. No dejes que se levante, no te acerques demasiado y apártate del camino de Cabeza de la Muerte.

Cuando hayas triunfado en ambas confrontaciones podrás hacer con Cabeza de la Muerte lo que quieras, tanto reclutarlo para tu causa como liberarlo.

Desafíos adicionales importantes
Si cacheas los cuerpos que hay por Añoranza encontrarás cinco páginas del Tomo de la Liberación y dos paquetes de Ruedas Dentadas.
El primero se puede utilizar con el Mantra de Inspiración, ubicado en una estantería al lado del portal, y sirve para deshacerse de los fantasmas del templo. Lo segundo sirve para reparar las ruedas de meditación y aprender así una técnica especial.

CAPÍTULO SIETE
Palacio Imperial, de nuevo
Pocas cosas han cambiado en el Palacio Imperial desde tu última visita. Los Guardias Imperiales han sido sustituidos por un escuadrón de poderosos Asesinos del Loto de élite, y también deberás vértelas con un par de espíritus de la Duda y algunas estatuas animadas de camino a la sala del trono. A estas alturas del juego, sin embargo, nada que no puedas despachar sin problemas.

El nuevo Emperador es tu último rival en *Jade Empire*. Al principio parece más hábil que ningún otro rival del juego, puesto que puede acceder también al modo de Concentración. Entre eso y Tempestad, el tipo es capaz de asestarte algún golpe ganador. Sin embargo, piensa que puedes contrarrestar su Concentración con la tuya propia.

A pesar de todo, el Emperador es un humano más y, como todos los humanos, tiene su talón de Aquiles. Puedes liquidarlo fácilmente si abusas de Dragón de la Tormenta. Atúrdelo, cambia a otro estilo para provocar daños, y atúrdelo de nuevo en cuanto el primer impacto pierda efecto. Ya sabemos que no es nada fácil pero tienes que intentarlo. Electrocútalo cada vez que puedas y acabarás con él en menos que canta un gallo. Cuando lo hayas hecho tu misión habrá finalizado.

EL JUEGO DE LOS NÚMEROS Viva la estadística.



Manta de la Indignación Recta: se vende por separado.

Con un poco de suerte, alcanzarás el nivel 23 al final de *Jade Empire*. Raciona bien tus puntos de estilo.

Hay un montón de gemas que aumentan Cuerpo, así que no te preocupes demasiado.

Espíritu es la estadística más importante, pues gestiona curación de Chi, golpes de Chi, hechizos y algunas habilidades de apoyo.

Tus habilidades sociales se basan en diversas combinaciones de tus estadísticas principales. La Intuición parece la más útil de todas.

Para muchos personajes, Mente es la peor estadística. Armas y el modo Concentración van de perlas, pero se deben dosificar.

HOMBRE ARDIENTE
Puedes derribar barriles, braseros y antorchas durante un combate. El individuo en cuestión se verá afectado por el estado Inmolado. Ándate con ojo.

SENTIDO DEL HUMOR
Cuando controles a otro personaje, mira su diario. Seguro que te ríes.

EL AMOR NO CONOCE FRONTERAS
Cielo y Zorro de Seda pueden enamorarse sea cual sea el sexo de tu personaje.



↑ Colócate en un extremo del puente y pulsa A.

En el DVD

EL DISCO de juegos que incluimos en cada ejemplar de la revista es exclusivo. Cada uno de ellos contiene demos jugables y películas de juegos para Xbox. Y para que no pierdas ni un minuto averiguando cómo puedes controlar a tus personajes favoritos o hacer que el deportivo corra más, te ofrecemos esta detallada guía donde encontrarás toda la información necesaria antes de empezar a jugar.

ES MUY FÁCIL escoger tu propio camino navegando en nuestro disco exclusivo de demos. Sólo tienes que utilizar el pad direccional, tanto derecho como izquierdo, para escoger una opción del menú. Cuando hayas decidido qué quieres hacer (jugar las demos, ver los vídeos o saber quiénes hacemos la revista), presiona el botón A para seleccionar la opción. Si quieres retroceder en el menú, presiona el botón B, y si presionas el botón blanco acercarás el zoom. Éstas son las pequeñas directrices que tienes que seguir para que aproveches al máximo todo lo que nuestro DVD exclusivo te ofrece. ¡Disfrútalo!



Éste es el controlador de Xbox y toda su gama de colores. A partir de ahora, se va a convertir en uno de tus más fieles compañeros.



Recuerda que para que el menú de nuestro DVD aparezca en castellano tienes que configurar este idioma en tu consola Xbox.



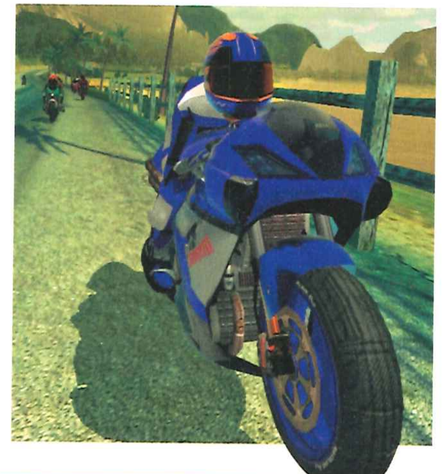
Xbox Live Arcade

Xbox Live Arcade es un servicio exclusivo para miembros de Xbox Live cuyo objetivo es convertir el salón de tu casa en un auténtico salón recreativo. Este sistema únicamente te dará acceso a nuevos juegos y contenidos mensuales, incluyendo clásicos como *Ms. Pacman, Dig Dug, Pole Position* o *Galaga*, sino que podrás disfrutarlos con todas las ventajas que Live ofrece: modos multijugador, pizarras de puntuaciones y Chat de voz. Conéctate utilizando la interfaz que adjuntamos en el DVD de este mes, ojea el catálogo de los juegos disponibles y adquiere únicamente aquellos que te interesen a un precio realmente interesante. Prepárate para vivir nostálgicos momentos.

MotoGP: Ultimate Racing Technology 3

Análisis: - | Puntuación: - | Jugadores: 1

La saga *MotoGP* culmina en esta tercera entrega, que recoge todas las pistas de motociclismo de la temporada 2004 y, además, te permite invadir las calzadas de las carreteras en circuitos interurbanos de alta peligrosidad y gran belleza. En la demo podréis saborear ambos modos de juego en sendas carreras a tres vueltas. El sistema de control es tanto o más preciso que en los anteriores títulos de la franquicia, y consigue la mezcla perfecta en cuanto a sensación de velocidad, facilidad de manejo y desafíos retadores. El secreto para acabar las carreras en las primeras posiciones es saber frenar y doblarse a tiempo, repartiendo el peso en tu montura.





Rugby 2005





Análisis: - | Puntuación: - | Jugadores: 1-4

Como ya sabrás, el rugby es la versión europea del fútbol americano... o viceversa. El caso es que siendo *Madden* una de las series de juegos deportivos más aclamados de todos los tiempos, no es extraño que los señores de EA Sports hayan sabido adaptar con tanta fidelidad un deporte que, para disfrutarlo, hay que conocerlo a fondo. La gran cantidad de jugadores da pie a numerosas estrategias de equipo y acciones individuales. Lo sorprendente es que todo se mueva tan bien y con tanta facilidad de control en uno de los títulos deportivos más adictivos de la temporada, que te gustará aunque no conozcas demasiado el deporte.

Lego Star Wars



Aprovechando la renovada fiebre desatada entorno a la tercera (en realidad, la sexta) entrega de la trama galáctica más famosa de todos los tiempos, en Lucasarts se han puesto las pilas y, en colaboración con un par de estudios independientes, se han sacado de la manga uno de los juegos más originales creados entorno a *La Guerra de las Galaxias*. Y es que, ¿quién no ha jugado alguna vez a ser Luke Skywalker, Han Solo, C3PO o la princesa Leia con sus piezas de Lego?



Pues ahora puedes rememorar aquellas viejas aventuras, perfectamente recreadas en el interior de tu Xbox con la simpatía que desprenden estos pequeños personajes. A los seguidores de la saga les van a encantar.




CT Special Forces: Fire for Effect

Análisis: ROX 39 | Puntuación: 6,1
Jugadores: 1

Toma el control de dos heroicos agentes especiales antiterroristas en un juego de acción en tercera persona que puede erigirse en una de las sorpresas de la temporada. Y ahora lo puedes probar en tu Xbox gracias a nuestro DVD.

Se trata de un juego bien resuelto en todos sus frentes, variado en su concepción y en el planteamiento de las misiones, y que te propone dosis de acción y sigilo a partes iguales, tanto por tierra como por mar o aire, en todos los lugares en los que se desarrolla la acción. En la demo encarnarás a uno de ellos, Raptor, en una de las primeras misiones del juego. Raptor lleva un pesado chaleco antibalas electrónico, lo que lo hace muy resistente a los disparos y a las explosiones. Además, domina el uso de armas pesadas como bazucas, lanzamisiles y lanzagranadas. Atraviesa con rapidez las líneas enemigas y golpea a los terroristas en donde más les duela.





Worms 4: Mayhem

Análisis: - | Puntuación: -
Jugadores: 1-4

Tras el tres, viene el cuatro: de ahí, quizá, el título de un nuevo *Worms* que, como apellido distintivo, lleva la palabra *Mayhem*. ¿Y qué significa *mayhem* en inglés? Pues muy sencillo: "mutilación". Así que ya te puedes ir haciendo una idea de lo divertidamente salvaje que te va a resultar ponerte al mando de uno de estos simpáticos (aunque violentísimos) anélidos. Para empezar, los escenarios son deformables y puedes destruirlos con tus armas preferidas, o bien con tus propias súper-armas, creadas a tu gusto en la fábrica de armas. Y para que todo sea perfecto, dispones de un modo multijugador *on line*, de nuevos personajes y de un nuevo sistema de cámaras para que no te pierdas ni un ápice la diversión de ver morder el polvo -de la forma más divertida, eso sí- a tus enemigos.







Destroy All Humans!



Jugadores: 1

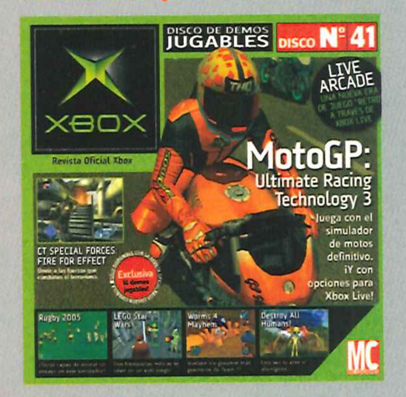
Hoy en día, la originalidad es un bien muy preciado en el mundo de los videojuegos ya que las ideas son un bien algo escaso. Y la verdad, el nuevo título de Pandemic de eso anda más bien sobrado. Bueno, para ser justos debemos reconocer que el argumento está claramente inspirado en las novelas *pulp* de ciencia-ficción de la primera mitad del siglo XX, pero ¡qué divertido es verlas, por fin, convertidas en videojuego! Y en uno que no se avergüenza de bromear con tópicos como el alienígena invasor (pues eso es lo que seremos en el juego) que le pide a unas vacas que rindan su planeta a una inteligencia superior, extrayendo los cerebros de los granjeros para asimilar su ADN, o sobrevolando los verdes campos con su platillo volante mientras dispara rayos letales contra los edificios que se le pongan por delante.





Películas en el DVD

TRAILERS DE JUEGOS PARA XBOX



- Alien Hominid
- Worms 4: Mayhem
- Painkiller
- Conspiracy: Weapons of Mass Destruction
- Delta Force: Black Hawk Down

PARTIDAS SALVADAS

- Megaman Collection
- Without Warning
- Pilot Down: Behind Enemy Lines
- Lego Star Wars

Querida Revista Oficial Xbox...

Ya sabéis, si tenéis cualquier duda, pregunta, incertidumbre o comentario, podéis escribirnos una carta o tarjeta postal a:

COMENTARIOS
REVISTA OFICIAL XBOX
EDICIÓN ESPAÑOLA
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Comentarios

¡Suscríbete!

12 NÚMEROS POR TAN SÓLO 58,35 €*

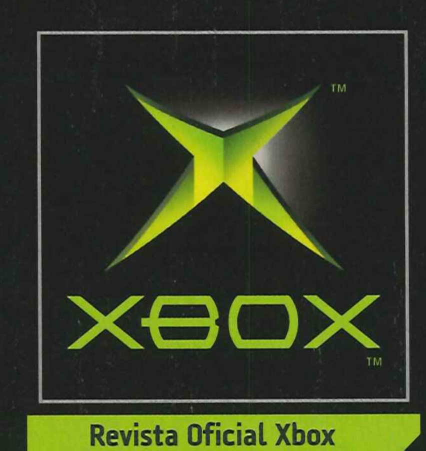
* Sólo para residentes en España.
Precio en Europa: 95,00 €.
Resto del mundo: 127,00 €.

¡INCLUYE DVD CON DEMOS JUGABLES!

30% DE DESCUENTO

www.revistaoficialxbox.net

Asegúrate tu ejemplar de la Revista Oficial Xbox



Revista Oficial Xbox

¡OFICIAL!

Todas las noticias del universo Xbox y los mejores análisis.

¡JUGABLE!

Consigue un exclusivo DVD con demos jugables.

¡LA PRIMERA!

Noticias, avances y análisis antes que nadie.

Oferta Especial de Suscripción

☐ **SÍ, DESEO SUSCRIBIRME POR UN AÑO (12 NÚMEROS) A LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA**

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos...

Dirección...

Teléfonos ....

Población...

Provincia ....

CP:. ....

Correo electrónico ....

MC Sociedad Anónima

Precio especial de 58,35 € (que supone un ahorro de 25,05 €). Europa: 95,00 €. Resto del mundo: 127,00 €

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

☐ Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad)

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº

Nombre del titular:

Caducidad: /

Firma:

☐ Domiciliación Bancaria (excepto extranjero)

Nombre del Banco o Caja

Nombre del titular:

C.C.C. Entidad Sucursal

Control

Nº de la libreta o cuenta

Firma del titular:

, a de de 2005

Ruego a ustedes se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones, S.A.

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUBSCRIPCIONES
Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
e-mail:suscripciones@mcediciones.es

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatoria. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc. (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X la casilla.

El Gran Reto

El Gran Reto de este mes tiene como protagonista la demo del sensacional *MotoGP: Ultimate Racing Technology 3*, el retorno del mejor juego de carreras de motos que hay en el mercado. El reto que os proponemos es el siguiente: correr en la modalidad Gran Premio e intentar conseguir la mejor vuelta rápida posible. Para poder participar deberéis adjuntar una imagen similar a la que acompaña estas líneas en la que se pueda observar claramente (en la parte superior derecha de la pantalla) el tiempo de vuestra mejor vuelta.

Si consigues un buen registro, tienes dos opciones para demostrarnos tus habilidades: enviarnos una foto de la pantalla en la que se muestre la marca que has conseguido o bien grabar una cinta de vídeo con la secuencia en la que se aprecia tu registro, siempre acompañados del cupón anexo que encontrarás en esta misma página. Por cierto, y casi por aclamación popular: SÍ, también podéis enviar las imágenes que toméis con cámaras digitales por correo electrónico (pero no olvidéis enviar simultáneamente por carta el cupón adjunto). Y recordad que sólo es válido el envío de un tiempo.

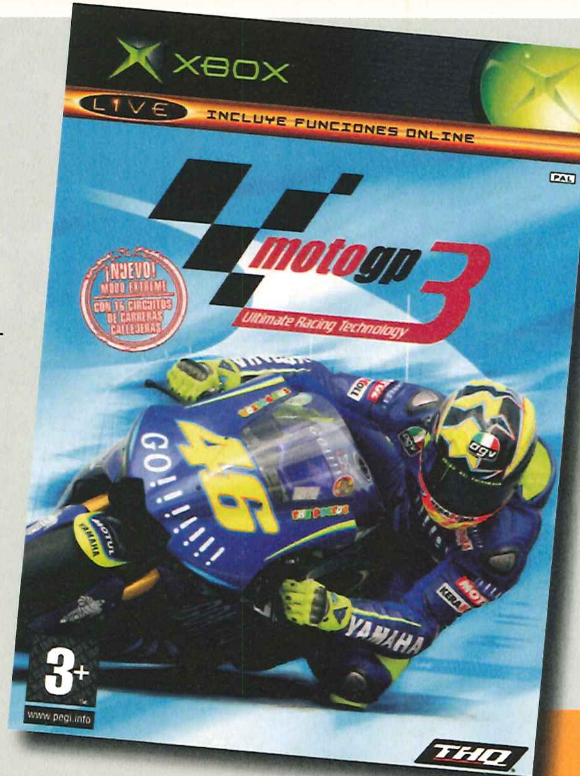
Los 5 mejores tiempos recibidos obtendrán como premio un juego *MotoGP 3*, cedidos amablemente por THQ. Ya lo sabes, juega, participa y que tengas suerte. No olvides enviarnos la foto o el vídeo junto con tus datos (y el cupón anexo) para que llegue antes del día 5 de agosto (último día para la recepción de los tiempos). El ganador del concurso será publicado en el número 43 de la Revista Oficial Xbox, correspondiente al mes de septiembre de 2005.

La dirección para enviar vuestros tiempos es:

Concurso *Moto GP3*
Revista Oficial Xbox Edición Española
Paseo de San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona

o

xbox.mad@mcediciones.es



Los cinco mejores tiempos tendrán como recompensa el juego de THQ.

CUPÓN GRAN RETO

Envía el siguiente cupón con tus datos personales a: **Revista Oficial Xbox. El Gran Reto *Moto GP3*. Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona.** Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 4 de agosto. Los ganadores saldrán publicados en el número 43 de la *Revista Oficial Xbox* (septiembre)

Nombre:.............................

Apellidos:.............................

Dirección: ....

....

....

Localidad:.............................

Provincia: ....

....

C.P.: ....

Tiempo:.............................

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta casilla.



GANADOR RETO *Splinter Cell Chaos Theory*

Edgar Petel Trabal (Barcelona)	2:42
Juan Ruiz Morales (Jaén)	2:46
Manuel González García (Barcelona)	2:48
Fran Canas Méndez (Badajoz)	2:56
Juan Antonio Martín Gómez (Málaga)	3:27

Trucos

BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30
Si quieres tener acceso a todos los niveles del juego introduce como nombre para el perfil del jugador la siguiente palabra: BAKERSDOZEN

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION
Te ofrecemos un par de interesantes trucos para ayudarte a seguir labrándote una buena -o mala, según se mire- reputación en las calles de la ciudad. Puedes introducirlos en el menú de trucos del juego:
- **-ONTHEROAD:** Tu coche no recibe daño.
- **-ROADTRIP:** Desbloquea todas las ciudades en el modo arcade.

SPLINTER CELL CHAOS THEORY
Aquí va otro truco similar al de *BiA*. Para obtener acceso a todos los niveles cooperativos del juego introduce como nombre para el perfil del jugador la siguiente palabra: COOPA22COOL

STAR WARS EPISODIO III LA VENGANZA DE LOS SITH
Aunque -no es el juego más difícil de la historia, aquí tienes un par de trucos por si se te resiste. Introdúcelos en el menú de trucos:
- **-XUCPHRA:** Energía infinita
- **-KAIBURR:** Fuerza infinita



Números Atrasados



Nº 27

Demos: Tenchu: Return from Darkness, Alias, Terminator 3, Conan, SWAT: GST, Teenage Mutant Ninja Turtles, Scooby Doo! Mystery Mayhem, Urban Freestyle Soccer, R: Racing



Nº 28

Demos: TOCA Race Driver 2: Ultimate Racing Simulator, Tom Clancy's Rainbow Six 3, Drake



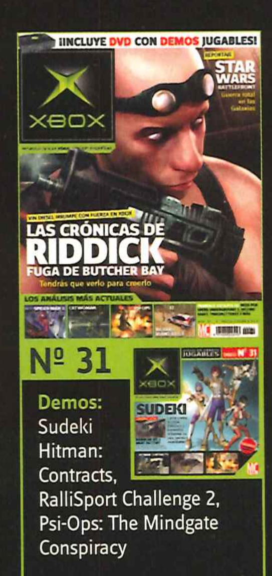
Nº 29

Demos: Tom Clancy's Rainbow Six 3, Breakdown, World Championship Rugby, Shadow Ops: Red Mercury, Amped 2



Nº 30

Demos: Crimson Skies: High Road to Revenge, Ninja Gaiden, Van Helsing, Galleon



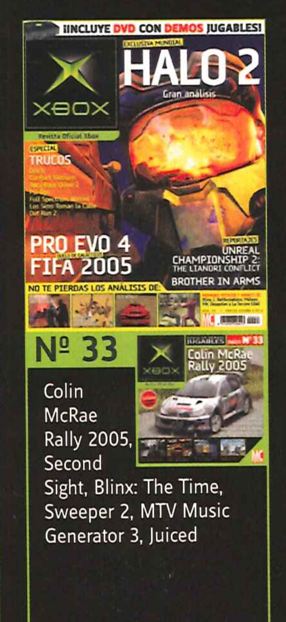
Nº 31

Demos: Sudeki Hitman: Contracts, RalliSport Challenge 2, Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy



Nº 32

Demos: The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, Mashed, Thief: Deadly Shadows, The Red Star, Full Spectrum Warrior, Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy



Nº 33

Colin McRae Rally 2005, Second Sight, Blinx: The Time, Sweeper 2, MTV Music Generator 3, Juiced



Nº 34

Silent Hill 4: The Room, Men of Valor: The Vietnam War, Conflict Vietnam, Kingdom Under Fire: The Crusaders, Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude, Def Jam: Fight For New York



Nº 35

FIFA Football 2005 (Live), Dead or Alive Ultimate, Tom Clancy's Rainbow Six 3: Black Arrow, Rocky Legends, El Club de la Lucha, The Dukes of Hazzard: Return of the General Lee



Cupón de Pedido

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos...

Dirección...

C. P. .... Población...

Provincia...

Teléfonos...

Correo electrónico ....

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUSCRIPCIONES
Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
e-mail:suscripciones@mcediciones.es

FORMA DE PAGO:

Gastos de envío: 2,70 €

☐ Contrarrembolso ☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

☐ Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad)

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ______________ Caducidad: ___ / ___

Nombre del titular: ______________ Firma:

☐ nº 27 ☐ nº 28 ☐ nº 29 ☐ nº 30 ☐ nº 31

☐ nº 32 ☐ nº 33 ☐ nº 34 ☐ nº 35

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatoria. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc. (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X la casilla.

La casa de las dagas voladoras



- Director: Yimou Zhang
- Intérpretes: Takeshi Kaneshiro, Andy Lau, Ziyi Zhang
- Audio: Chino y castellano en Dolby Digital 5.1
- Género: Aventuras
- Distribuidor: Columbia



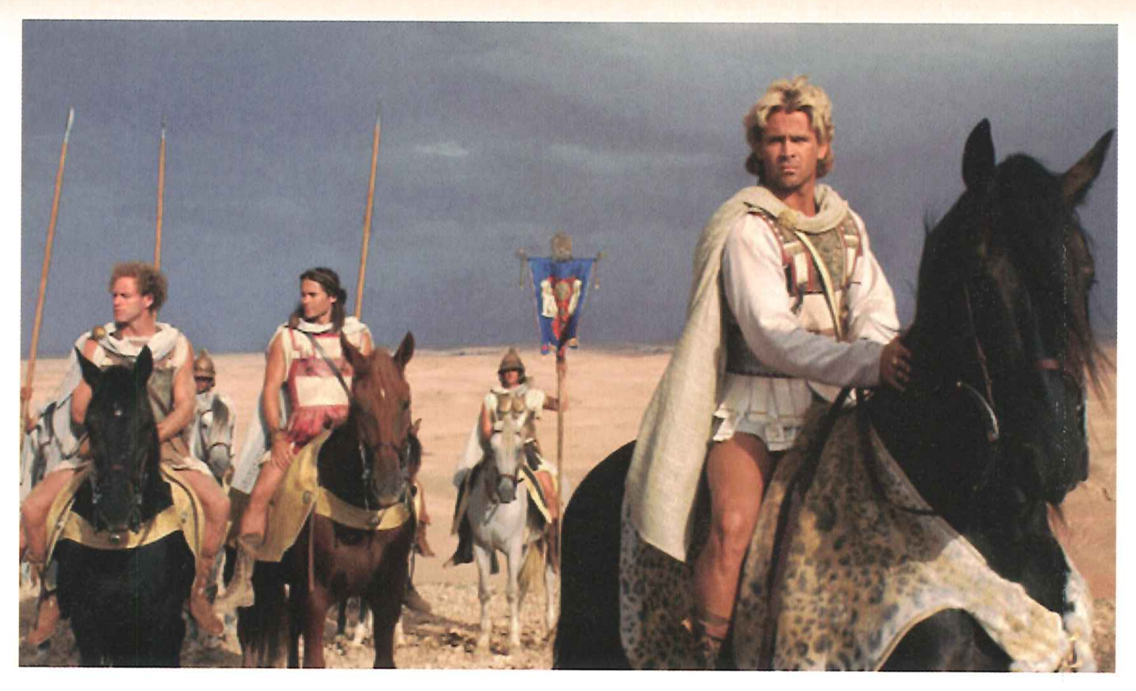
Mei es una bailarina ciega, exótica y bellísima, relacionada con una banda de revolucionarios conocida como "La Casa de las Dagas Voladoras". Dos oficiales de la dinastía Tang reciben la misión de capturarla y descubrir dónde se esconde el resto de la banda. Ahora, los tres protagonistas emprenderán un peligroso viaje en el que se enfrentarán a guerreros agazapados en las copas de los árboles, librarán combates apasionantes y batallas en escenarios increíbles. Si os gustó *Tigre y Dragón* o *Hero*, ésta es vuestra película. En efecto, *La Casa de las Dagas Voladoras* sigue las mismas coordenadas que los filmes mencionados y consigue cautivarnos quizás todavía más. La película es una fantasía de artes marciales ambientada en la antigua China que contiene imágenes de una belleza extraordinaria y, por supuesto, unas escenas de lucha que combinan violencia y lirismo a partes iguales para regocijo de nuestra retina.

Los chicos del coro

- Director: Christophe Barratier
- Intérpretes: Gérard Jugnot, Kad Merad, Paul Bonnaire
- Audio: Castellano y francés en Dolby Digital 5.1 y DTS
- Género: Drama
- Distribuidor: Cameo



En 1949 Clément Mathieu, profesor de música en paro, empieza a trabajar como vigilante en un internado de reeducación de menores. Especialmente represivo, el sistema de educación del director Rachin apenas logra mantener la autoridad sobre los alumnos difíciles. En sus esfuerzos por acercarse a ellos, Mathieu descubre que la música les atrae poderosamente. *Los Chicos del Coro* es un viaje fascinante y enternecedor a los años 40. El filme consigue retratar con una belleza asombrosa ese momento y lo hace con una delicadeza y una inteligencia en el guión que acaban calando en lo más hondo del espectador. No podemos pasar por alto una de las auténticas claves de este magnífico largometraje: la labor de los actores. Tanto niños como adultos consiguen darle vida a unos personajes tan bien recreados y verosímiles que acaban quedándose en nuestro corazón.

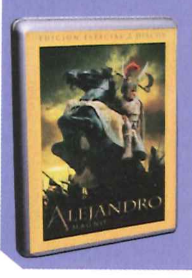


Alejandro Magno

- Director: Oliver Stone
- Intérpretes: Colin Farrell, Angelina Jolie, Val Kilmer
- Audio: Castellano e inglés en Dolby Digital 5.1
- Género: Drama histórico
- Distribuidor: Tripictures

EXTRAS

- Entrevistas con el director y los actores principales
- Escenas del rodaje
- Galería fotográfica
- Y muchos más...

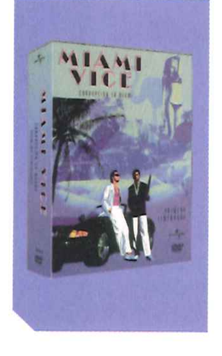




Fue muchas cosas para muchas personas. Pero por encima de todo, Alejandro Magno fue un hombre que a la edad de 25 años había conquistado el 90% del mundo conocido. Alejandro llevó a su ejército de soldados griegos, macedonios y posteriormente orientales a lo largo de 35.000 kilómetros de asedios y conquistas en sólo ocho años; cuando murió había forjado un imperio sin igual en la historia. Épica y mastodóntica película del rey de los excesos, el gran Oliver Stone. *Alejandro Magno* podría ser una correctísimo y riguroso largometraje histórico, que lo es, pero por encima de todo lo que ofrece es espectáculo cinematográfico en estado puro. Ni más ni menos. Y para estos menesteres nadie mejor que Stone detrás de las cámaras. Aunque muchos lo hayan vilipendiado, no sin falta de argumentos, la verdad, este interminable film -tres horitas contemplan a la película- tiene todo lo que una buena sesión de palomitas puede pedir. Amor, odio, acción, aventura, drama, incluso polémica -el personaje bisexual propuesto por Stone no gusto a los más puritanos- y un reparto con dos de los sex symbols más rutilantes del momento: una Angelina Jolie muy convincente y un Colin Farell crecido en su papel. Gran espectáculo.

Corrupción en Miami

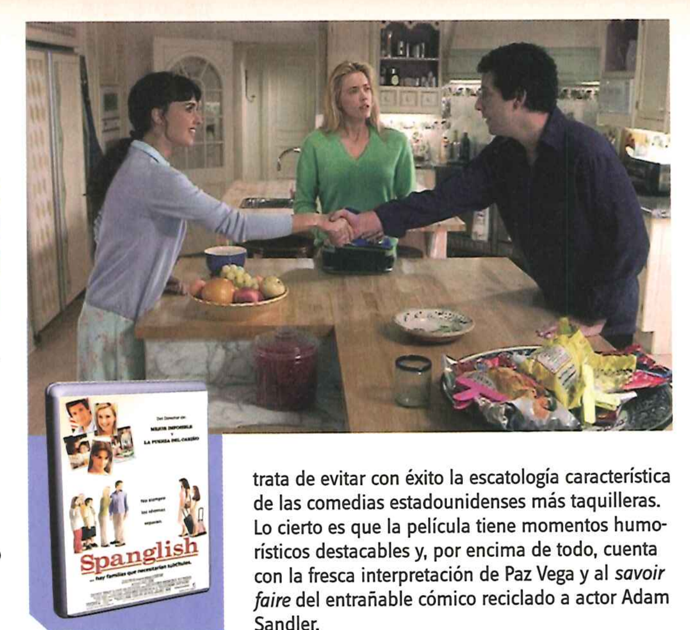
- Director: Varios
- Intérpretes: Don Johnson, Philip Michael Thomas, Olmos
- Audio: Castellano, italiano e inglés en Dolby Digital 5.1 y 2.0
- Género: Serie Televisión
- Distribuidor: Universal



Dos policías que proceden de ambientes distintos, el astuto neoyorquino Ricardo Tubbs y el sureño Sonny Crocket , con su perpetua barba de tres días, unen sus fuerzas para enfrentarse a los bajos fondos de Miami, con el apoyo del misterioso teniente Castillo. Los *fans* de *Corrupción en Miami*, que los hay y en gran cantidad, ya pueden sacar el babero. ¡Por fin llega la serie más emblemática de los años 80 en DVD! Ha tenido que pasar mucho tiempo, pero ya tenemos en las tiendas la primera temporada de esta legendaria producción televisiva en una edición de lujo, con todos los capítulos y un apartado de extras nada despreciable. *Miami Vice* marcó un antes y un después en las serie de policías, gracias a unos guiones avanzados a su tiempo que presentaban a dos policías amorales e incluso frívolos enfrentados al mundo de lujo artificial del Miami más putrefacto. El Ferrari que conducían y las americanas con hombreras de Don Johnson dejaron huella.

Spanglish

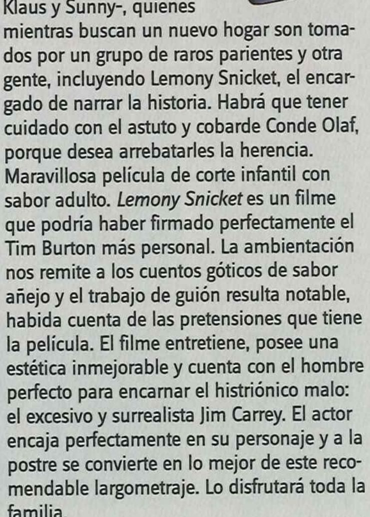
Director: James L. Brooks
Intérpretes: Paz Vega, Adam Sandler, Téa Leoni
Audio: Castellano, húngaro e inglés en Dolby Digital 5.1 1
Género: Comedia
Distribuidor: Columbia



John Clasky es un padre abnegado cuyas dotes culinarias le han permitido darle a su familia una vida acomodada, con casa de verano en Malibú y una impresionante asistenta, Flor, que acaba de llegar de México junto con su hija en busca de una vida mejor. Dicen que *Spanglish* es la confirmación absoluta de Paz Vega como un talento internacional. Lo cierto es que si Penélope Cruz hubiera tenido un debut como éste, otro gallo le habría cantado en la meca del cine americano. Y es que *Spanglish* es una comedia entretenida e inteligente que prefiere centrarse en lo cómico de la cotidianidad y trata de evitar con éxito la escatología característica de las comedias estadounidenses más taquilleras. Lo cierto es que la película tiene momentos humorísticos destacables y, por encima de todo, cuenta con la fresca interpretación de Paz Vega y al *savoir faire* del entrañable cómico reciclado a actor Adam Sandler.

Una serie de catastróficas desdichas de Lemony Snicket

Director: Brad Siberling
Intérpretes: Jim Carrey, Liam Aiken, Kara Hoffman
Audio: Castellano, catalán e inglés en Dolby Digital 5.1
Género: Comedia fantástica
Distribuidor: Universal



Esta película cuenta la historia de los Bauedelaires, tres jóvenes huérfanos -Violet, Klaus y Sunny-, quienes mientras buscan un nuevo hogar son tomados por un grupo de raros parientes y otra gente, incluyendo Lemony Snicket, el encargado de narrar la historia. Habrá que tener cuidado con el astuto y cobarde Conde Olaf, porque desea arrebatarles la herencia. Maravillosa película de corte infantil con sabor adulto. *Lemony Snicket* es un filme que podría haber firmado perfectamente el Tim Burton más personal. La ambientación nos remite a los cuentos góticos de sabor añejo y el trabajo de guión resulta notable, habida cuenta de las pretensiones que tiene la película. El filme entretiene, posee una estética inmejorable y cuenta con el hombre perfecto para encarnar el histriónico malo: el excesivo y surrealista Jim Carrey. El actor encaja perfectamente en su personaje y a la postre se convierte en lo mejor de este recomendable largometraje. Lo disfrutará toda la familia.



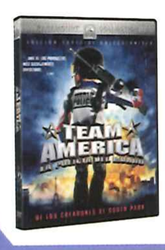
Team America

Director: Trey Parker
Audio: Castellano, inglés y catalán en Dolby Digital 5.1
Género: Comedia
Distribuidor: Paramount

Una fuerza policial internacional llamada Team America, dedicada a mantener la estabilidad mundial, se entera de que un dictador hambriento de poder vende armas de destrucción masiva a terroristas. Los héroes se lanzan a una angustiosa misión para salvar al mundo. *Team America* recluta a Gary Johnston, una estrella en ciernes de Broadway, para que se infiltre en la red terrorista. Los que disfrutaron con la serie *South Park* y con la posterior película -para nuestro gusto más floja que el producto televisivo-, están de absoluta enhorabuena. Los creadores que estaban detrás de los políticamente incorrectos Cartman, Kenny y compañía se han vuelto a poner manos a la obra para no dejar, una vez más, a títere con cabeza. Y nunca mejor dicho lo de títere, porque los personajes de esta disparatada película son marionetas al estilo *Thunderbirds*. Y aunque todo pueda parecer demasiado rocambolesco, la idea funciona a las mil maravillas. *Team América* es un crítica feroz a la sociedad americana elaborada con el clásico humor corrosivo, escatológico y hasta casposo que ya pudimos disfrutar en *South Park*. Nadie se salva y el que recibe más capones, como no, es George Bush. Sin lugar a dudas, una de las mejores comedias de 2004.

EXTRAS

- Documental sobre la creación de marionetas
- Escenas eliminadas y tomas falsas
- Pruebas de vestuario
- Y muchos más...



Spartan

Director: David Mamet
Intérpretes: Tia Texada, Derek Luke, Val Kilmer
Audio: Inglés y castellano en Dolby Digital 5.1
Género: Thriller
Distribuidor: Tripictures



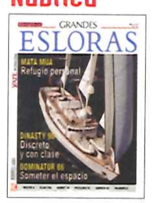
Robert Scott es un militar de carrera y forma parte de un hermético equipo de operaciones especiales. Es un hombre endurecido por los años de servicio y altamente respetado por sus compañeros y superiores en el mundo del espionaje. Cuando es reclutado para buscar a Laura Newton, la hija universitaria del Presidente, le asignan como compañero al novato Curtis, que se convierte en su protegido. David Mamet, conocido también por sus obras teatrales y por su faceta de escritor, es uno de los mejores directores de thrillers que hay en la actualidad. *Spartan* es la enésima prueba. Mamet es un puntillista y se nota que estudia todas y cada una de las piezas de sus rompecabezas. Y eso se percibe en este filme, quizás más que nunca. La trama es electrizante, los actores están muy bien dirigidos y el texto, aunque no es uno de los mejores que ha dirigido Mamet, consigue atraparnos. Suspense de calidad.



El fruto de la buena comunicación

MC EDICIONES S.A. www.mcediciones.es
Paseo San Gervasio, 16-20 - Tel. 93 254 12 50 - Fax 93 254 12 63 - 08022 Barcelona
Orense, 11 bajos - Tel. 91 417 04 83 - Fax 91 417 04 84 - 28020 Madrid

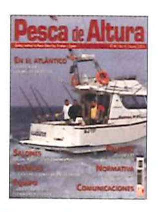
Náutica











Decoración









Videojuegos











Creatividad Digital

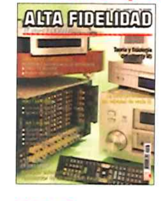








Hobbies y entretenimientos





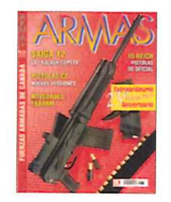


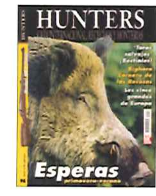












Música









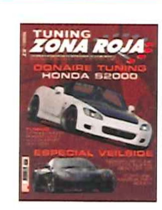


Motor y Tuning

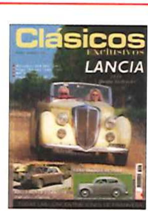






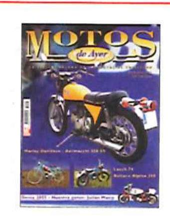






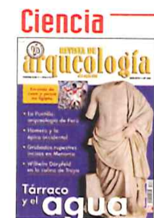








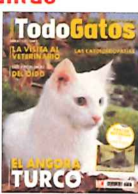
Ciencia





Animales y Plantas











Moda y belleza







T.I.C. (tecnología de la información y comunicación)











Salud y deporte









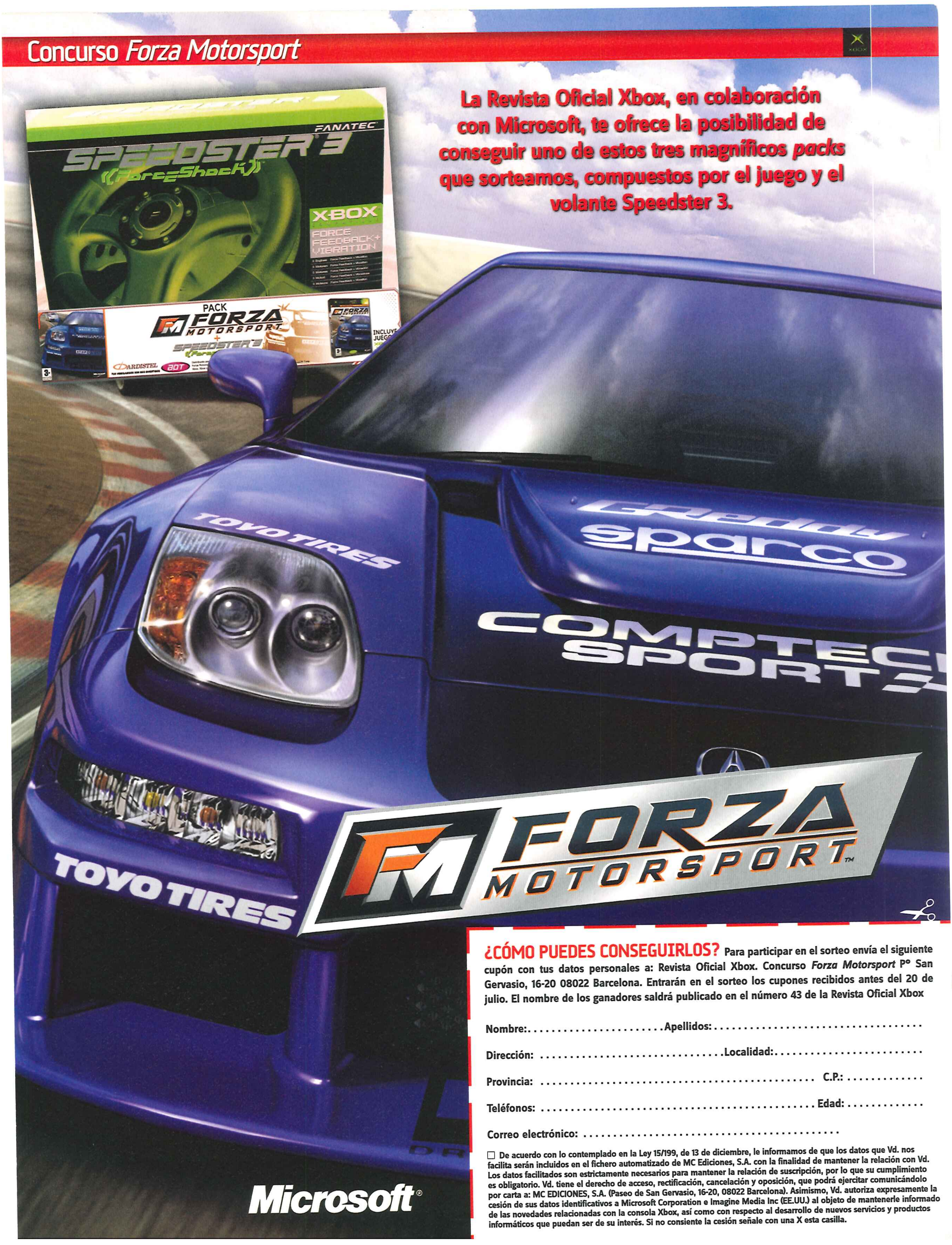


Ultimos lanzamientos








Concurso *Forza Motorsport*
La Revista Oficial Xbox, en colaboración con Microsoft, te ofrece la posibilidad de conseguir uno de estos tres magníficos *packs* que sorteamos, compuestos por el juego y el volante Speedster 3.
FANATEC
SPEEDSTER 3
ForceShock
XBOX
FORCE FEEDBACK + VIBRATION
PACK
FORZA MOTORSPORT
+
SPEEDSTER 3
INCLUYE JUEGO
TOYO TIRES
sparco
COMPTECH SPORT
FORZA MOTORSPORT
TOYO TIRES
Microsoft
¿CÓMO PUEDES CONSEGUIRLOS? Para participar en el sorteo envía el siguiente cupón con tus datos personales a: Revista Oficial Xbox. Concurso *Forza Motorsport* Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona. Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 20 de julio. El nombre de los ganadores saldrá publicado en el número 43 de la Revista Oficial Xbox
Nombre:...................... Apellidos:.................................
Dirección: .... Localidad:........................
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfonos: .... Edad: ....
Correo electrónico: ....
☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta casilla.



En el DVD

Demos Jugables Exclusivas de Xbox



DEMOS JUGABLES

DOOM 3
Prueba el shooter más terrorífico de todos los tiempos con nuestra demo exclusiva.

DEAD TO RIGHTS II
Un poli y su perro regresan para otra ronda de combate contra el crimen.

SRS: STREET RACING SYNDICATE
Gana respeto mientras reinas en las carreteras y las autopistas.

FLATOUT
No dejes que los obstáculos te detengan. Ábrete camino a través de ellos a toda pastilla.

STOLEN
Prueba esta atmosférica aventura basada en el sigilo y la infiltración.

SCRAPLAND
Entra en un mundo futurista gracias a este juego de desarrollo español.

¡VÍDEOS EN EL DVD!

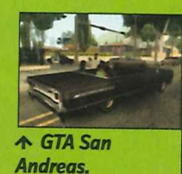
- Conspiracy: WMD
- The Godfather
- Painkiller
- Spartan: Total Warrior
- Total Overdose
- Battlefield 2: Modern Combat
- World Racing 2
- The Making of Destroy All Humans!


↑ *Battlefield 2: Modern Combat.*


↑ *The Making of Destroy All Humans!*

...Y más vídeos de juegos Xbox

NUEVOS ANÁLISIS


↑ *GTA San Andreas.*


↑ *Worms 4: Mayhem.*

- GTA San Andreas
- Conker: Live & Reloaded
- Destroy All Humans!
- Sid Meier's Pirates
- Worms 4: Mayhem
- Batman Begins

... Y más análisis de nuevos juegos presentados para Xbox.

*TODOS LOS CONTENIDOS de la Revista Oficial Xbox Edición Española están sujetos a cambios.

Microsoft
XBOX

ENVIO A DOMICILIO · CAMBIO · $ COMPRAVENTA · JUEGOS EN RED

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)



especialistas en video juegos
WWW.GAMESHOP.ES

A CORUÑA
c/Villa de Negreira, 21 - Bajo - 15010 A CORUÑA
☎ 881 914 586 EMAIL: acoruna@gameshop.es

ÁLAVA
c/Plaza San Antón, 2 - 01001 VITORIA -GASTEIZ
☎ 945 120 927 EMAIL: vitoria@gameshop.es

ALBACETE
c/Pérez Galdós, 36 - 02003 ALBACETE
☎ 967 50 72 69 EMAIL: albacete@gameshop.es

c/Nueva, 47 - 02002 ALBACETE
☎ 967 61 03 08 / 967 19 31 58 EMAIL: comercial@gameshop.es

c/Melchor de Macanaz, 36 - 02400 HELLÍN
☎ 967 17 61 62

c/Corredera, 50 - 02640 ALMANSA
☎ 967 34 04 20

ALICANTE
c/Alicante, 94 - "C.C. SAN VICENTE" L-28 - 03690
S. VICENTE DEL RASPEIG ☎ 965 67 55 11 EMAIL: sanvicente@gameshop.es

BADAJOZ
c/Pedro Callejo Alonso, S/N - 06004 BADAJOZ
☎ 924 25 22 12 EMAIL: badajoz@gameshop.es

BARCELONA
c/Santiago Rusiñol, 31 BAJOS - 08870 SITGES
☎ 93 894 20 01

c/Parellada, 22 (LES GALERIES) - 08720
VILAFRANCA DEL PENEDES ☎ 93 892 33 22

Boulevard Diana, Escolapis, 12 -Rambla Principal - 08800
VILANOVA I LA GELTRU ☎ 93 814 38 99 EMAIL: vilanova@gameshop.es

CÁDIZ
c/Benjumeda, 18 - 11003 CÁDIZ
☎ 956 22 04 00 EMAIL: cadiz@gameshop.es

Avda. Almirante León Herrero, S/N "C.C. SAN FERNANDO PLAZA"
11100 SAN FERNANDO ☎ 956 59 16 68

CANTABRIA
c/Juan XXIII, 1 - 39600 MALIAÑO - MURIEDAS
☎ 942 26 15 94 EMAIL: santander@gameshop.es

¡¡NUEVA APERTURA!! **CÓRDOBA**
c/Camino de Los Sastres, 3 - CIUDAD JARDIN
14004 CÓRDOBA ☎ 957 08 50 05 EMAIL: cordoba@gameshop.es

GRANADA
c/Arabial frente Hipercor - 18004 GRANADA
☎ 958 80 41 28

GUADALAJARA
Avenida Castilla, 18F - 19002 GUADALAJARA
☎ 949 22 94 96 EMAIL: guadalajara@gameshop.es

GUIPUZCOA
c/Prim, 8 - 20006 DONOSTIA-SAN SEBASTIÁN
☎ 943 42 28 59 EMAIL: donostia@gameshop.es

JAÉN
c/Paseo de Linarejos, 1
23700 LINARES ☎ 953 65 74 00

LAS PALMAS
c/Juan de Bethencourt, S/N "C.C. AULAGA" L-18
35600 PUERTO DEL ROSARIO (FUERTEVENTURA) ☎ 928 546 122

LEÓN
c/Antonio Valbuena, 1 - 24004 LEÓN
☎ 987 25 14 55 EMAIL: leon@gameshop.es

LLEIDA
c/Trinitaris, 4 Bajo - 25001 LLEIDA
☎ 973 200 499 EMAIL: lleida@gameshop.es

MURCIA
c/Arquitecto Emilio Piñero, 10 - 30001 MURCIA
☎ 968 90 43 84 EMAIL: murcia@gameshop.es

c/Maestro Mora, 20 - 30510 YECLA
☎ 968 71 84 17 EMAIL: yecla@gameshop.es

Avda. de La Constitución, 79 - 30870 MAZARRÓN ☎ 968 59 28 30
Avda. La Costa Cálida, 57 - 30860 PUERTO MAZARRÓN ☎ 968 15 40 05

¡¡PRÓXIMA APERTURA!! **OURENSE**
c/Paseo, 30 "Galerias Viacambre" - LOCAL A
32003 OURENSE EMAIL: ourense@gameshop.es

TARRAGONA
c/Mare Molas, 25 BAJO - 43202 REUS
☎ 977 33 83 42

TENERIFE
c/Mónaco, 8 - Edificio Marte - 38650 LOS CRISTIANOS
ARONA (TENERIFE) ☎ 922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es

TOLEDO
c/Cervantes, 4 BAJO - 45600 TALAVERA DE LA REINA
☎ 925 81 66 94 EMAIL: talavera@gameshop.es

¡¡NUEVA APERTURA!! **VALLADOLID**
c/Enrique IV, 4 - perpendicular a Teresa Gil
47002 VALLADOLID ☎ 983 21 14 48 EMAIL: valladolid@gameshop.es

VIZCAYA
c/General Eraso, 8 - 48014 DEUSTO - BILBAO
☎ 94 447 87 75 EMAIL: bilbao@gameshop.es

CONSOLA XBOX BÁSICA


149€

XBOX +FORZA MOTORSPORT

169€

XBOX HALO ULTIMATE PACK

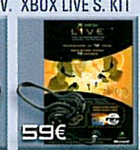
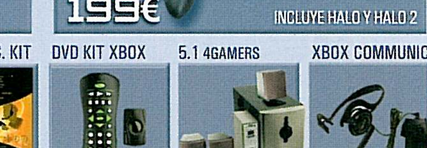
199€
INCLUYE HALO Y HALO 2

XBOX CONTROLLER 39€


XS PAD CONTROLL 29€

ADAPTADOR RF 25€
BERETTA 92 FS 50/60/100 Hz 54€



CABLE SCART ADV. SALIDA ÓPTICA 29€

XBOX LIVE S. KIT 59€

DVD KIT XBOX 29€

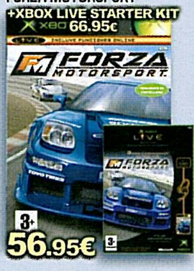
5.1 4GAMERS 99€

XBOX COMMUNIC. 29€




BATMAN BEGINS 56.95€
CONKER LIVE & RELOAD 56.95€ (HAZ TU RESERVA)


DESTROY ALL HUMANS 56.95€ (HAZ TU RESERVA)

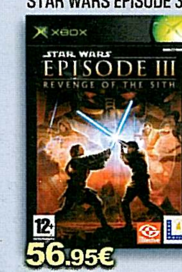
FORZA MOTORSPORT +XBOX LIVE STARTER KIT 66.95€ 56.95€

GTA SAN ANDREAS 56.95€
HALO 2 MAPAS MULTI 19.95€ (HAZ TU RESERVA)

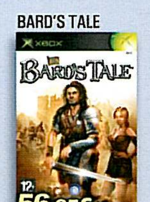


JADE EMPIRE ED. COL 56.95€
JUICED 56.95€

KOF MAXIMUM IMPACT 46.95€ (HAZ TU RESERVA)
LOS 4 FANTÁSTICOS 56.95€ (HAZ TU RESERVA)




MEDAL OF HONOR EUROPE 56.95€
STAR WARS EPISODE 3 56.95€



ALIEN HOMINID 37.95€
ANIMANIACS 29.95€
AREA 51 56.95€

BARD'S TALE 56.95€


BIG MUTHA TRUCK 2 29.95€ (HAZ TU RESERVA)
BLINX 2 29.95€
CAPCOM FIGHTING J. 29.95€


CHRONICLES RIDDICK 19.95€

COLD FEAR 56.95€
DANCING STAGE 2 46.95€
DF BLACK HAWK 46.95€ (HAZ TU RESERVA)


DOA ULTIMATE 56.95€

DOOM 3 ED.COLECCIONISTA 66.95€ 56.95€
DRIV3R +DVD BONUS RUN THE GAUNTLET 29.95€
FABLE 39.95€
FIFA STREET 56.95€



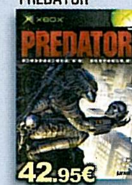
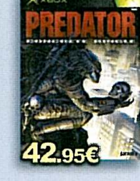
KING FIGHTERS 2002 24.95€ (HAZ TU RESERVA)
LOS INCREIBLES 29.95€
MADAGASCAR 42.95€

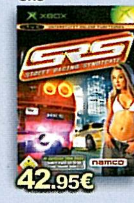
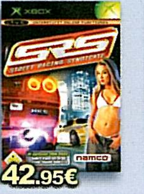



MC 3 DUB EDITION 56.95€


NARC 29.95€

PARIAH 56.95€
PRO EVOLUTION S.4 29.95€


PREDATOR 42.95€



SCAR 42.95€
SID MEIER PIRATES 56.95€




SPLINTER CELL CT 56.95€



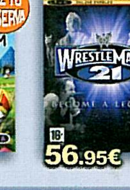
SRS 42.95€

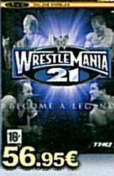


SVC CHAOS 29.95€
UNREAL CHAMP. 2 56.95€

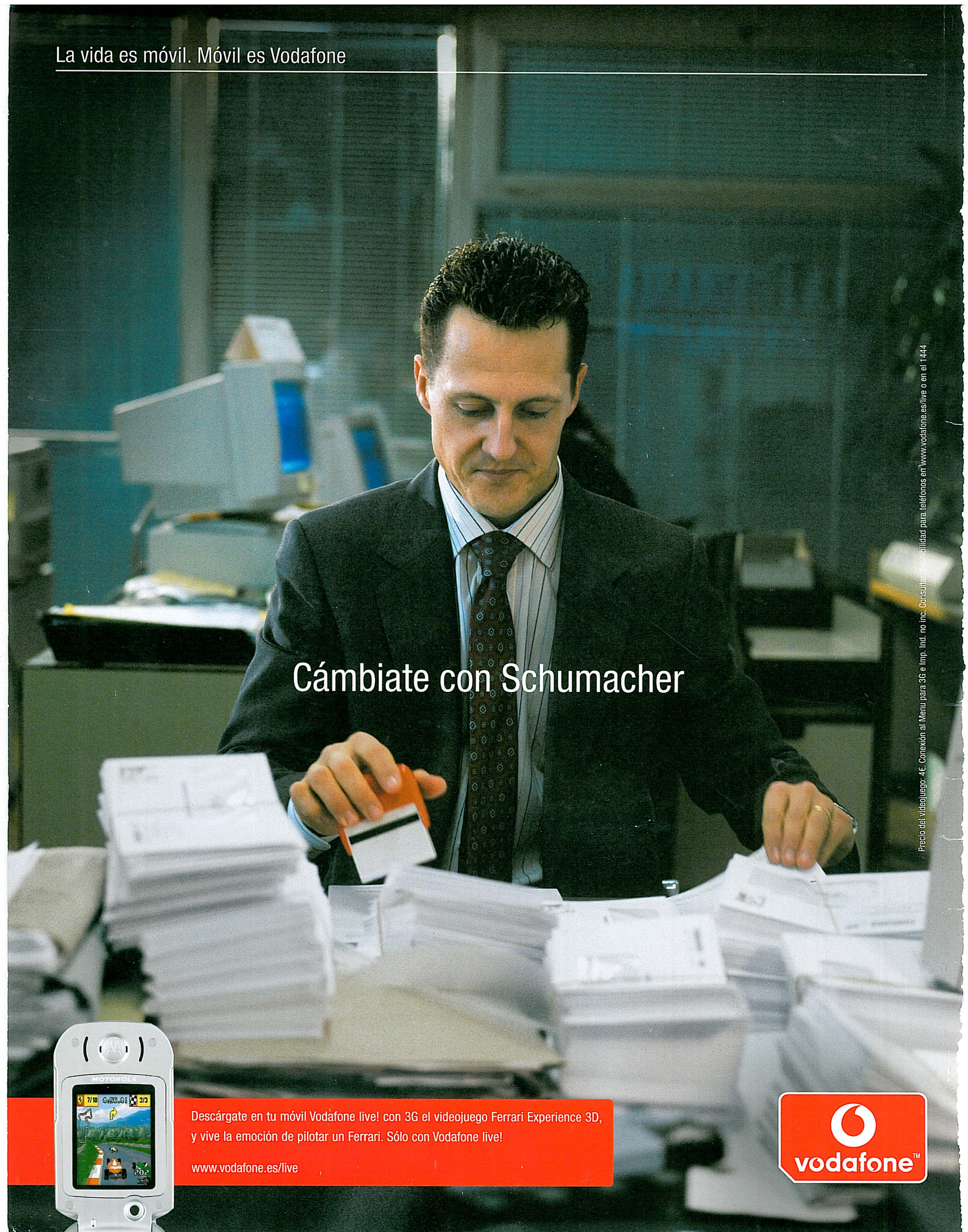


WORMS 4 MAYHEM 42.95€ (HAZ TU RESERVA)



WWE WMANIA 21 56.95€






La vida es móvil. Móvil es Vodafone
Cámbiate con Schumacher
Precio del videojuego: 4€. Conexión al Menu para 3G e Imp. Ind. no inc. Consultar disponibilidad para teléfonos en www.vodafone.es/live o en el 1444
MOTOROLA
Descárgate en tu móvil Vodafone live! con 3G el videojuego Ferrari Experience 3D, y vive la emoción de pilotar un Ferrari. Sólo con Vodafone live!
www.vodafone.es/live
vodafone™